Las Guías MARCA player

POWERED BY BURGER KING

¡¡EXCLUSIVA PARA PC!!

LEAGUE of LEGENDS

DESCUBRE TODO LO QUE NECESITAS PARA CONVERTIRTE EN UN INVOCADOR PRO

Las Guías MARCA player

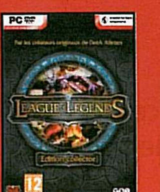
POWERED BY BURGER KING

¡¡EXCLUSIVA PARA PC!!

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

DESCUBRE TODO LO QUE DA DE SÍ EL NUEVO MMO DE BIOWARE: LAS CLASES, EL UNIVERSO, LAS PROFESIONES, FLASHPOINTS...





Género: MOBA
Desarrolladora: Riot Games
Editora: Riot
Precio: Gratuito
Jugadores: 1
Online: Sí
Idiomas:
Textos
Voces

LEAGUE OF LEGENDS







Género: MMORPG
Desarrolladora: BioWare
Editora: EA Games
Precio: 54,95 €
Jugadores: 1
Online: Sí
Idioma:
Textos
Voces



Nota Marca Player

9.0



SWTOR

INTRODUCCIÓN

¿No sabes que es *League of Legends*? Entonces ahora es el momento para comprender el juego a la perfección, desde el primer hasta el último nivel.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

League of Legends es un videojuego del genero MOBA (Multijugador Online de Batallas en Arenas) con un corte RTS (Estrategia en Tiempo Real), pero en perspectiva isométrica y **'free2play'.**

El juego se compone de partidas en las que dos equipos luchan entre sí por medio de campeones/héroes invocados por el jugador, representado por la figura de un invocador. El invocador hace las veces de elemento permanente en el juego y de él se extraen las estadísticas y las puntuaciones de cada jugador. La cuenta que obtiene cada jugador, llamada invocador, dispone de 30 niveles de experiencia y cuyos puntos para subir de nivel se obtienen de la experiencia ganada después de cada partida.

Cada nuevo nivel de invocador viene con nuevas habilidades de invocador (las cuales son comunes a todos las cuentas, no como pasa con los héroes/campeones) y obtienes también nuevos puntos de talentos para gastar en una de las tres ramas de especialización, bien Tank (Tanque), Support (Apoyo) o DPS (Daño).

Se comienza en la propia base y hay que capturar puntos estratégicos y destruir las torretas enemigas, paso previo al asalto final contra la base rival.

Cada jugador puede elegir al campeón que luchará por él. Existen hasta **80 héroes/campeones** para elegir y **más de 200 objetos únicos** que el jugador podrá comprar y combinar en la batalla.

Existen tres tipos de objetos: Los básicos de un solo uso, que otorgan bonificaciones temporales o regeneración a los campeones; después están los que son de tipo intermedio, equipo que confiere a los campeones mejoras permanentes de características o de combate; y por último los objetos legendarios creados a partir de la combinación de varios objetos menores.

Los héroes/campeones pueden aumentar de nivel en el campo de batalla (también conocidos como "Campos de la Justicia"), hasta un máximo de 18. Cada héroe/campeón de ***League of Legends*** requiere una clase de juego diferente. Como os decíamos antes, existe el Tank, el DPS y el Support. A medida que un campeón sube de nivel, aumentan de forma permanente su Vida, su Maná y sus características principales. Además, recibe puntos que puede usar para aprender nuevas habilidades, únicas para cada héroe (no confundir con las habilidades de invocador). Los héroes/campeones ganan oro al matar a los héroes enemigos, a los monstruos controlados por el ordenador y a otros súbditos neutrales en el mapa. Posteriormente se hace uso del oro obtenido para invertir en numerosos objetos que confieren habilidades y mejoras de características que ayudan al campeón dentro y fuera del combate, en la tienda que existe en cada base del equipo.

Existen dos tipos de mapas, la Grieta del Invocador para equipos de 5v5, y el Bosque Encantado adaptado a equipos de 3v3.



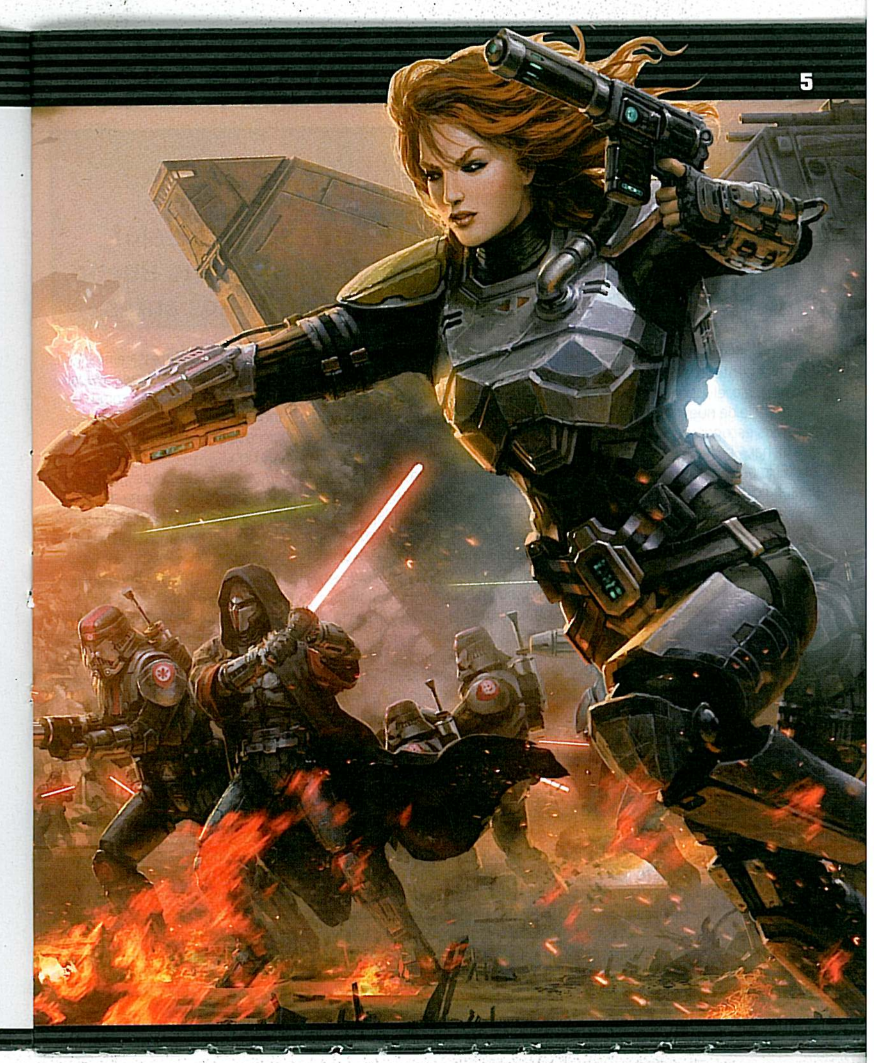
INTRODUCCIÓN:

Ya está aquí, ya llegó. La nave de Star Wars que ya aterrizó... Bueno, la verdad es que es algo menos épica que la de John Williams, ¿no?

Hace mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana... No hay otras palabras con las que se pueda comenzar la guía de una obra de semejante calibre como es *SWTOR*. Conoce las clases, las habilidades, los planetas, los enemigos y todo lo que puedes esperar de la última obra de BioWare.
Tras 4-5 años de desarrollo, por fin tenemos entre nosotros la última aventura para ordenador basada en el universo creado por George Lucas hace ya más de 30 años, Star Wars. BioWare ha retomado el testigo de su famoso *Knights of the Old Republic* -la primera entrega, recordad que la segunda fue obra de Obsidian- y ha querido continuar su historia, aunque 300 años después de donde acabó aquella, y esta vez en formato MMORPG.

PRÓLOGO

Cerca de 3.500 años antes del nacimiento de Anakin Skywalker, si tomamos como referencia las películas originales de Star Wars, tenemos el resurgimiento de un Imperio Sith que aparece de más allá de la galaxia conocida y comienza una campaña de conquistas sin compasión contra una República debilitada por anteriores batallas aún demasiado recientes.
Tras perder casi la mitad de sus territorios en la galaxia y ver a sus mayores defensores, la Orden Jedi, diezmados hasta casi su extinción, se consigue llegar a una frágil tregua. Es en este marco de incertidumbre cuando debemos tomar parte en el conflicto y ponernos al servicio de la tambaleante República o del amenazante Imperio Sith como uno de sus campeones.
Al adentrarnos en la compleja historia tejida por BioWare iremos descubriendo que no todo es lo que parece y que hay más de un misterio sin resolver y preguntas sin contestar en esta guerra en ciernes a la que nos veremos irremediablemente arrastrados.
A través de sus 50 niveles de personaje, cada una de las ocho clases del juego, cuatro para la República y cuatro para el Imperio, tendrá su historia única en relación a las demás, pero con decisiones por nuestra parte que afectarán al desarrollo de las mismas como nunca antes nos había permitido un juego. De esta forma, si perdonamos la vida a un enemigo en una determinada misión, es posible que varios niveles después aparezca de nuevo para ayudarnos... ¡O para vengarse! No podemos saber de antemano si una decisión, aparentemente acertada, nos traerá algo bueno en el futuro.
Como no podía ser de otra forma en un juego de BioWare, contaremos con una plantilla de seguidores que nos facilitarán el difícil camino del héroe, además de ocuparse de ciertos trabajillos menores por nosotros, como vaciarnos el inventario de esos molestos objetos grises o ensuciarse las manos recolectando materia prima para nuestro crafting. Por supuesto, tendrán sus propias personalidades y nuestros actos repercutirán en su opinión hacia nosotros, propiciando reacciones positivas o negativas, según sea el caso.
Vamos a ir viendo todo esto paso por paso, comenzando por la creación del personaje.



PRIMEROS PASOS

Comienza a manejarte como un auténtico profesional con estos consejos. Léelos todos, es mejor que pierdas un poco de tiempo en ello que en jugar a lo loco.

Nada más empezar a jugar a ***League of Legends***, a muchos les resulta un caos, no entienden nada, y más aún si juegas con alguien que ya domina el juego. Como cualquier novato, lo que deseamos es jugar y aprender rápido, y no atendemos a las guías. Pero con experiencia es cuando nos damos cuenta del error que cometimos al no haber leído ninguna guía al comenzar a jugar. Ahora tienes la oportunidad de no equivocarte como hemos hecho muchos...

Vamos a dividir en dos secciones los '**Primeros Pasos**', la primera constará de definiciones básicas sobre las opciones de juego. Resumiremos la información más valiosa para las primeras partidas, cuando la gente está más perdida. En la segunda sección será donde dispongáis de recomendaciones in-game (dentro del juego) de cómo desenvolverte en tu línea/calle y con tus compañeros.

¿SABÍAS QUE...

...a día de hoy, 15 millones de personas se han registrado como jugadores de *League of Legends*? Cada mes, más de 4 millones inician sesión en el juego. Cada día, 1,4 millones de invocadores disfrutan juntos de *LoL*.

En los picos de actividad, más de 500.000 personas de Norteamérica y Europa se encuentran a la vez en el juego. De media, se inician más de 10 partidas por segundo cada día. Con todo, el fenomenal crecimiento que ha experimentado este año el juego no se limita únicamente a la base de jugadores. Riot Games es ahora cinco veces más grande que en el momento del lanzamiento de *League of Legends*, en octubre de 2009, con más de 300 empleados en cuatro ciudades distintas de tres continentes.

DEFINICIONES

Hechizos de invocador: Sirven para ayudar a vuestro campeón (o, en ocasiones, al de un compañero) de distintas maneras. Disponéis de varios hechizos para elegir, aunque de partida tendréis restringidos algunos y, según subáis de nivel de invocador, desbloquearéis más. Solo podéis elegir dos hechizos, así que procurad crear una sinergía con vuestro héroe. Lo más importante es que leáis las habilidades y que elijáis lo que más os convenza.

Runas: Consiten en mejorar a tu héroe de una manera específica. Dispones de tres páginas de runas para rellenar. Según subas de nivel ganarás PI y podrás comprar nuevas runas; es indispensable siempre que puedas hacerte con ellas. Un héroe con runas equipadas en 'early game' (el principio del juego) será desequilibrante. Las runas pueden mejorar tu penetración mágica o de armadura, o aumentar tu maná o vida, tu regeneración, etc. Pero, para empezar a jugar, las runas no son algo en lo que centrarse. Es bueno tenerlas en cuenta para un poco más adelante.

Compras: En la tienda, como es lógico, puedes comprar objetos para mejorar a tu héroe. Para acceder a ella, una vez la partida ha comenzado y aparecéis en la base, veréis un muñeco rosa grande. Al pasar el cursor sobre él cambiará a un saco de dinero. También accedéis pulsando la tecla P.





Veréis que el juego os recomienda unos objetos, los no iniciados deberíais seguir esas recomendaciones, aunque cuando dominéis el juego y llevéis muchas partidas os daréis cuenta y, según el modo de juego que tengáis, de que no siempre esos objetos son los más adecuados para tu héroe. Pero para empezar están bien. Al comienzo de la partida contaréis con 475 de oro para gastar. Cuando la partida haya avanzado y tengáis más (el oro se obtiene automáticamente en cantidades muy bajas según pasa el tiempo, y dando el golpe de gracia a los minions/criaturas o héroes), podréis volver aquí para comprar equipo adicional.

Elección de una calle: Si estáis empezando a jugar, es conveniente que compartáis la calle con un compañero. Si os fijáis, en el minimapa existen tres calles. La central se deja a aquél héroe que por sus características puede ir solo, por lo que si son tus primeras partidas no vayas por el centro. Luego están las calles laterales, que son para ir con un compañero. En el argot del juego, a la calle superior izquierda del mapa se la llama calle TOP, la central es la MID y la inferior derecha, BOTTOM.

EL 'FREE2PLAY'

League of Legends, a pesar de ser un juego gratuito, pertenece a los llamados 'free2play' con microtransacciones.

Son aquellos juegos que se pueden jugar sin necesidad de tener gasto económico, pero que si pagas dispones de unas mejoras. En algunos juegos esas mejoras son importantes en el sistema de leveo, o 'in game' lo suficientemente importantes para desequilibrar el juego. Pero en este caso no.

League of Legends ofrece unos micropagos para poder obtener unas mejoras de experiencia, o Pi (Puntos de investigacion, que se usan para comprar Runas y Héroes); o bien comprar los aspectos (skins) de tus héroes favoritos para lucirlos mientras juegas y ser distinto de los demas héroes.

Maleza o Hierbas: Cuando empecéis las partidas os fijaréis en que existen zonas de hierba alta repartidas por el mapa. En ellas podréis entrar en estado de sigilo, con lo que los campeones y los súbditos enemigos que no estén en ellas no os verán hasta que ataquéis o un héroe enemigo entre en ellas. Son zonas clave para 'gankear' al enemigo, o lo que es lo mismo, tenderle una emboscada.

RECOMENDACIONES

Habilidades: Antes de jugar, y mientras juegas, siempre y digo siempre, tienes que conocer tus habilidades, cuanto antes las domines, mejor para ti, pues mejorarás enormemente tu sistema de juego. (En la pág. 30 tienes una guía de las habilidades y sus características).

LAS CLASES:

La madre del cordero, colega. ¿Quieres ser Han Solo? Puedes. ¿Quieres ser Darth Maul? Pues también. Bueno, más bien alguien igual, porque son 3.500 años antes.

Además de las opciones casi meramente estéticas como el tipo de físico, el rostro, el cabello o la especie de nuestro personaje, debemos escoger un bando en el que luchar, - La República Galáctica o El Imperio Sith - y la clase de personaje que queremos llevar.

LA REPÚBLICA

CABALLERO JEDI

Desde tiempos inmemoriales La Orden Jedi ha servido a la República como sus protectores y sus guardianes de la Paz y la Justicia. Son una Orden de usuarios de un poder conocido como La Fuerza, que guía sus acciones y les ayuda en sus labores como defensores de los menos afortunados. Los Caballeros Jedi son guardianes de la paz, sí, pero si han de defenderla, no dudarán en convertirse en temibles adversarios portando sables de luz, cuya mera presencia en estado de reposo ya es suficiente para amedrentar a más de uno.

El Caballero Jedi es una clase de melee que utiliza túnicas sobre armaduras de peso medio para proporcionarle algo de resistencia ante los enemigos. Su estilo de combate se basa en la acumulación de puntos de energía que luego invierten en devastadores ataques. Su arma es el sable de luz, aunque al principio de la aventura comenzará con un sable de entrenamiento. A nivel 10 puede especializarse tanto a Guardián como a Centinela.

Rama de Talentos compartida:

- **Focus:** Focus se especializa en técnicas de la Fuerza avanzadas, así como en la forma Sii-Cho de combate con el sable de luz.

Guardián

El Jedi Guardián es aquel que debemos escoger si lo que nos interesa es aguantar el mayor castigo posible mientras atraemos la atención de nuestros enemigos. Es por eso que el Jedi Guardián puede llevar armaduras pesadas, pero a pesar de ello, conserva toda la agilidad y movilidad que caracterizan a estos guerreros. Preparados para formar la primera línea en los enfrentamientos, casi todas sus habilidades se dirigen a la reducción de daño en si mismos o bien a la merma de facultades del contrario. Si bien tienen una rama de talentos que se basa en el daño, estaremos desaprovechando las capacidades defensivas del Guardián como tanque si la elegimos, aunque claro, esa decisión debe tomarla cada uno.

Ramas de Talentos de Guardián:

- **Vigilance:** Proporciona gran habilidad en el uso de un solo sable para acabar rápidamente con el enemigo.
- **Defense:** Esta es la rama que nos hará aguantar mejor el daño, así como nos permitirá extender nuestras defensas a nuestros compañeros.

Centinela

El Centinela es la versión ofensiva del Caballero Jedi, portando dos sables de luz a la batalla y casi duplicando de esta forma el poder ofensivo de sus ataques. Aunque carece de la resistencia del Guardián ya que sigue llevando armaduras medias, lo compensa terminando con sus rivales antes de que estos puedan causarle demasiados daños.

El centinela se especializa en poderosos ataques a dos manos, causando grandes daños a un solo enemigo, o bien quemándole para causarle daños continuados. Además, tiene una mayor opción a la hora de escoger su forma de combate con sables de luz.



Ramas de Talentos de Centinela:

- **Watchman:** Maestros de la forma de combate Juyo, los hace más peligrosos según avanza el combate.
- **Combate:** Combate permite al Centinela aprender la forma Ataru para acabar rápidamente con sus enemigos.

JEDI CONSULAR

Si los Caballeros Jedi representan de alguna manera el aspecto más físico de la Orden Jedi, sin duda, los Consulares son la parte espiritual. Donde el Caballero Jedi hace uso de su sable de luz, el Consular pone en práctica su entrenado talento con la Fuerza, haciendo volar a sus enemigos por los aires, levantando enormes trozos del terreno y usándolos como proyectiles o bien dominando las mentes más débiles y doblegándolas bajo su voluntad. Sus habilidades como sanadores tampoco se quedan atrás.

A pesar de sus tremendos poderes, los Jedis Consulares suelen representar el papel de embajadores y mediadores de conflictos, prefiriendo acercamientos menos violentos para la resolución de dichos encuentros. Es por ello, y a pesar de haber recibido entrenamientos de combate, que el Jedi Consular va mínimamente protegido, portando ligeras y elaboradas túnicas en lugar de las pesadas armaduras de sus compañeros. El Jedi Consular es una clase de rango que puede representar diferentes papeles dentro de un grupo, ya sea DPS, sanador o controlador.

A nivel 10 un Jedi Consular puede especializarse hacia el místico Sabio o el sigiloso Sombra.

Rama de Talentos compartida:

- **Balance:** esta rama aumenta las habilidades en la Fuerza tanto del Sabio como del Sombra.

Sabio

El Jedi Consular Sabio es aquel con la mayor sed de conocimientos de la Fuerza. Dedica todo su tiempo y esfuerzo a aprender y dominar sus misterios; siempre y cuando, claro está, ello no implique exponerse al Lado Oscuro. Debido a su extenso estudio y entrenamiento con la Fuerza sus poderes se han desarrollado extraordinariamente, garantizándoles un mayor alcance y mantenimiento con sus habilidades. Estos Jedi son capaces de controlar e inclinar a su favor el eje de la batalla con un mero gesto de su mano, dominando a los enemigos, arrojándoles por peligrosos precipicios o aturdiéndoles. También son capaces de atender las heridas más graves de sus compañeros y aliviar su dolor para poder continuar combatiendo.

Ramas de Talento de Sabio:

- **Telekinetics:** Aumenta la capacidad de movimiento de objetos, así como la de distorsionar la realidad, destrozando a los enemigos.
- **Seer:** permite al Sabio dominar las artes de la Fuerza para curar y proteger a sus aliados.

Sombra

El Jedi Sombra prefiere utilizar su conocimiento en la Fuerza en acercamientos más directos y en el uso de su sable de doble hoja. Para ello es capaz de nublar los sentidos de sus enemigos, hasta el punto de que dejen de percibirle, para entonces asestar un mortal golpe aprovechando los puntos débiles de la armadura del contrario.

Debido a su poca armadura, los Jedi Sombra deben ser rápidos y









Defensa: Hasta que no controles a tu héroe y no conozcas al enemigo siempre debes jugar de manera defensiva, incluso si tienes que jugar debajo de tu torre con su ayuda, házlo. El nivel lo vas a subir igualmente y, además, seguro que tu enemigo se impacientará y acabará cometiendo algún fallo evidente. Ten en cuenta que cada vez que mueres a manos de un enemigo cometes un fallo doble, uno es 'feedearle' (que consiste en dejarle camino libre para atacar la calle donde acabas de morir), y otro, que pierdes la experiencia durante el tiempo que no estás en el combate. Además, cada muerte da oro al enemigo.

Así que juega siempre defensivo hasta que controles bien el juego, siempre es preferible que se escape un enemigo con poca vida, que lo persigas y lo mates, aunque luego tú mueras, pues si tu rival tiene poca vida, se irá a base y el 'feedeado' serás tú.

Control de Vida: Es importantísimo que siempre controles tu vida, si tienes poca , vuelve a la base a curarte, nunca estés en un combate con menos de un cuarto de ella, porque eso es una muerte casi segura.

Controla el Mapa: Siempre tienes que estar atento al minimapa para controlar dónde están los enemigos, pues si no te fijas en ello puedes sufrir emboscadas o 'gankeos'. También es indispensable avisar a tus compañeros si falta algún enemigo en tu calle, mediante el chat, pues el que podría entonces sufrir la emboscada es él.

Lo habitual es usar el chat escribiendo la palabra miss, miss top/mid/bottom en función de en qué calle estés, y si son dos los héroes perdidos, un miss 2. Si el enemigo volviera a tu calle, avisa también a tus compañeros escribiendo re.

Oro: Necesitas oro para comprar equipo y la mejor manera, más bien casi la única, es matando minions/criaturas y héroes. Pero tened en cuenta que el oro se consigue por dar el último golpe, el golpe de gracia, así que a veces es mejor no atacar nunca hasta llegado el momento, hasta que el enemigo esté muy débil. Es tambien importante que, si podéis, matéis dragones, son criaturas neutrales que dan oro no solo a uno mismo, sino a todo tu equipo.

Wards/Totems: Los tótems son complicados de usar, son para niveles superiores pero, si os sobra oro, siempre es bueno comprar algún tótem para colocar en el mapa, siempre en zonas de interconexión de calles. Ayudan en el gankeo, permiten controlar mejor el mapa...

Equipo: A pesar de haber dejado este punto para el final es, posiblemente, el que hay que tener más en cuenta según vayas mejorando como jugador. Si no juegas en equipo, o con tu equipo, acabarás seguro perdiendo la partida. Juega siempre para ayudar a tus compañeros y para favorecerles. Si te pones a malas, lo más normal es que pierdas la partida, así que sé respetuoso con tus compañeros y, si alguno te advierte o te da consejos, acéptalos, seguramente tendrá mas experiencia que tú. Incluso si su nivel de invocador es más bajo que el tuyo, ya que ese jugador podría tener otras cuentas con héroes de niveles altos.

CONCEPTOS DEL JUEGO Y EFECTOS

Armadura
En términos generales, la Armadura es una característica del juego que reduce el daño físico recibido por una unidad. Algunas mejoras de habilidades, objetos y monstruos tienen Efectos que aumentan o reducen la Armadura de una unidad.

Velocidad de ataque
Por lo general, la Velocidad de ataque es una característica del juego que aumenta la velocidad a la que ataca una unidad. Algunas habilidades y objetos tienen Efectos que aumentan o reducen la Velocidad de ataque de una unidad.

Daño
Por norma general, el Daño es una característica del juego que determina cuántos Puntos de vida resta una unidad a su objetivo al atacarlo. Algunas habilidades tienen Efectos que causan Daño directamente a las unidades. Otras habilidades, objetos y mejoras tienen Efectos que aumentan o reducen la cantidad de Daño que causa una unidad.

Terror
Los Efectos del terror hacen que su objetivo pierda el control y se mueva sin dirección determinada.

Oro
Los campeones acumulan oro continuamente en el transcurso del juego y al matar a otras unidades. Algunos objetos, habilidades y maestrías tienen Efectos que hacen que los campeones ganen oro más rápidamente.

Agarre
Los Efectos de agarre tirarán de una unidad en la dirección de aquella que está desencadenando el Efecto.

Curar
Los Efectos curativos hacen que una unidad regenere Puntos de vida. Algunos regeneran la vida de forma inmediata y otros lo hacen de forma continua durante un tiempo determinado (curación progresiva). Algunos objetos pueden reducir la efectividad de la curación de estas habilidades sobre una unidad.

Invulnerabilidad
Los Efectos de invulnerabilidad protegen a las unidades del daño recibido, pero no de Efectos de otro tipo.

Empujón
Los Efectos de un empujón lanzan a una unidad en la dirección contraria a la del héroe que la invoca.

Robo de vida
El Efecto del Robo de vida hace que el campeón que tiene esa habilidad se cure por valor de un porcentaje del daño infligido.

Regenerar
Regenerar es un Efecto que permite a una unidad recuperar su Vida y/o Maná con mayor velocidad.

Resurrección
Resurrección es un Efecto por el que un campeón muerto vuelve a la vida sin que se agote el contador de muertes, lo que es muy beneficioso para las estadísticas finales.

Silencio
Silencio es un Efecto que impide a las unidades utilizar habilidades o hechizos.

Ralentización
Es un Efecto que reduce la Velocidad de movimiento de una unidad.

Sigilo
Es un Efecto que oculta a una unidad ante el enemigo, a no ser que tengan la habilidad de ver unidades en estado de sigilo.

Aturdimiento
Es un Efecto por el que una unidad no puede moverse ni utilizar habilidades ni hechizos durante un tiempo breve. También cancelará muchos hechizos y habilidades que se estén lanzando en ese momento.







letales a la hora de terminar con su rival, pues de lo contrario pueden encontrarse en serios apuros. Sin embargo, poseen habilidades de sobra para realizar dicha tarea con éxito.

Ramas de Talento de Sombra:

- **Infiltration:** Esta rama de talentos potencia el uso de ataques posicionales y la sorpresa para terminar con los enemigos.
- **Kinetic Combat:** Con esta rama de talentos aprovechamos la doble hoja del Sombra de manera defensiva para proteger a nuestros aliados y a nosotros mismos.

SOLDADO

La República no cuenta únicamente con la Orden Jedi para defender sus mundos y a su gente. El ejército de la República cuenta con leales soldados entrenados para todo tipo combate en situaciones extremas, haciendo uso de multitud de armas de gran calibre. Éstos disponen, además de la mejor de las armaduras, escudos energéticos para resistir lo más duro del combate en primera línea. Los soldados no cuentan con la Fuerza para potenciar sus habilidades de manera sobrehumana, por ello deben ser lo mejor de lo mejor si su intención es hacer frente a los guerreros Sith del Imperio.

El Soldado es una clase a distancia que puede tomar el papel tanto de tanque como dps, e incluso pueden especializarse en suministrar auxilio en campaña sanando a sus compañeros. Se especializa en usar rifles y cañones de asalto para hacer llover auténticos torrentes de plasma sobre sus enemigos. También tiene a su disposición un amplio arsenal de explosivos por si estos se empeñan en no morir.

A nivel 10 puede especializarse a Commando o Vanguardia.

Rama de Talentos Compartida:

- **Assault Specialist:** Esta rama compartida es la que potencia el uso de granadas y explosivos para ambas especilizaciones.

Commando

El Commando no se anda con sutilezas cuando carga al combate. Armados con un poderoso cañón de asalto llevan la destrucción allí por donde pasan. Normalmente no se preocupan mucho de quién les está atacando, ya que entre su armadura pesada y el caos que provocan es poco probable que quede algo para causarle daños.

El Commando también puede decantarse por el cuidado y auxilio de sus compañeros si llega a especializarse en su rama de talentos curativos, ya que su gran resistencia les hace unos sanadores bastante duraderos.

Ramas de Talentos de Commando:

- **Gunnery:** Esta rama de talentos enseña al Commando a maximizar y potenciar la capacidad destructiva de su cañón de asalto.
- **Combat Medic:** Como su propio nombre indica, con esta rama aprenderemos y aumentaremos nuestras habilidades curativas de campaña.

Vanguardia

El Vanguardia es el soldado especializado en la protección y la defensa, haciendo uso de su poderosa armadura y de sus habilidades tácticas para defender a sus compañeros. No por ello dejan de ser mortíferos en el combate, armados con su rifle de asalto y sus potentes explosivos.

A pesar de ser una clase a distancia, los Vanguardia son tan buenos tanques como los Jedi Guardianes, siendo capaces de absorver grandes cantidades de daño, destinadas a él o a sus amigos, sin tambalearse demasiado.

Ramas de Talentos de Vanguardia:

- **Tactics:** Con los talentos de tactics, el Vanguardia aprende como tratar mejor con los enemigos de corta distancia.
- **Shield Specialist:** Esta rama le enseñará como aumentar su armadura y sus escudos energéticos para extender su protección a sus compañeros, haciéndoles aun más resistentes.

CONTRABANDISTA

Cuando hablamos de contrabandistas no podemos evitar imaginar a Han Solo a los mandos de su Halcón Milenario con Chewie a su lado. Pues el contrabandista en *SWTOR* es ni más ni menos que eso. Un tramposo, un rufián, un estafador, un contrabandista de mercancías de procedencia... dudosa cuanto menos.

El contrabandista va armado con una pistola blaster pesada y gusta de llevar chaquetones y revestimientos de cuero que le dan cierta protección contra las inclemencias climáticas. Puede que contra uno o dos disparos bláster también.

Además de su habilidad con la pistola, el Contrabandista es único a la hora de parapetarse tras cualquier cosa que pueda servirle de barricada o, en caso de no tener ninguna a su disposición, de desplegar una pequeña pantalla deflectora unipersonal. De esta forma puede evitar gran parte de los disparos que de otra manera podrían hacer un feo agujero en su camisa favorita.

A nivel 10 pueden especializarse en Pistoleros o Rufianes.

Rama de Talentos compartida:

- **Dirty Fighting:** Patadas en zonas sensibles, mordiscos, piquetes de ojos, todo vale. El enemigo normalmente acaba encogido de dolor o sangrando.

Pistolero

El Pistolero ha decidido que si un bláster pesado bajo la almohada le ayuda a dormir tranquilo, dos blasters pesados seguramente dupliquen la seguridad. La doble potencia de fuego combinada con la refinada puntería del contrabandista convierten al Pistolero en un peligroso enemigo. Lo mejor es no contrariarle o tratar de engañarle en ningún trato o partida de sabacc, ya que pocos hay en la galaxia que puedan igualar su velocidad desenfundando sus armas.

El pistolero solamente se centra en una función: matar rápido y matar mucho.

Ramas de Talentos del Pistolero:

- **Saboteur:** Esta rama desarrolla la afición del Pistolero por los explosivos y el uso de tecnología avanzada.
- **Sharpshooter:** Con estos talentos, el Pistolero potencia sus disparos más poderosos desde la seguridad de su barrera.

Rufián

El Rufián porta, además de su fiel pistola, un cinturón generador de sigilo y una scattergun, prefiriendo los acercamientos más sigilosos a las situaciones más delicadas. De esta forma es él o ella quien decide cuándo y cómo afrontar el combate, poniéndole en una situación de clara ventaja frente a rivales aparentemente más poderosos.

Aunque no siempre es el caso, a veces hay un pequeño corazoncito dentro del pecho del Rufián y se especializa en ayudar a sus

GUÍA DE CLASES

Con la guía de clases aprenderás a diferenciar un Tank, un Support y un DPS. Y, por supuesto, conocerás su rol y su estilo de juego para practicar en las partidas.

¿Estás empezando a jugar a *League of Legends* y no sabes por qué tipo de clase o estilo de juego decantarte? No te preocupes, en estas líneas tienes todo lo necesario para que elijas correctamente y sin ninguna duda.

¡Aviso! Esta guía está escrita desde un punto de vista concreto, que busca llegar a algo que sea general para todos los iniciados en *LoL*. Partiendo del último parche, ya que al ser *League of Legends* un juego en constante crecimiento, puede ser que algún nuevo parche modifique las caraterísticas que convierten a un héroe a una clase o a otra.

League of Legends es un MMO que recuerda en cierto modo a los RTS clásicos por su interfaz y modo de juego, pero que mama mucho del *World of Warcraft*, en lo referente a las clases básicas del juego de Blizzard, y el 'leveleo' de la cuenta y del héroe con el que juegas. Cada héroe tiene sus habilidades propias, y unas generales asociadas al invocador, como puede ser destello, curación, regeneración de maná...

Existen tres tipos de clases, **Tank, Support y Carry/DPS**. Este último puede ser bien **AP 'Ability Power' o AD 'Ability Damage'**. El AP es aquel héroe cuyo daño está centrado en sus habilidades mágicas, mientras que el AD es aquel que se ayuda de sus habilidades físicas pero su daño real está en su ataque base ayudado de su equipo. El equilibrio en la elección de estos hace que tu equipo esté compensado. De manera secundaria se añadiría la clase **Jungler**, aunque más que una clase es una característica, un tipo de jugador que es importante mencionar aquí. Vayamos ahora uno por uno.

TANK (TANQUE)

El Tank, o tanque, es el héroe que recibe los golpes, o el que debería. Su función consiste en ser la punta de lanza de tu equipo en los ataques, quien empieza un combate. Sus habilidades están més centradas en aguantar el daño, iniciar la batallla y mantenerla (no es bueno que empecéis un combate y el enemigo pueda escapar). Y su equipo siempre irá orientado a aumentar su vida, su armadura y su defensa mágica, de manera que aguante todo lo posible en la lucha. Si algún héroe ha de morir siempre será el tank el que debería de sacrificarse, pues es más importante mantener con vida a los carrys. Algunos ejemplos de tanques son Malphite, orientado contra héroes físicos, o Galio orientado más a los héroes mágicos.

SUPPORT (APOYO)

El Support, o apoyo, es el héroe multiusos, ¿Por qué? Porque no solo sirve para curar o potenciar las estadísticas de todos los aliados, sino también porque puede realizar todo tipo de tareas alternativas, como 'stunear' (aturdir), ralentizar o silenciar. Es indispensable tener un support en el equipo, sin él, la probabilidad de ganar una partida disminuye considerablemente y más a medida que aumenta el tiempo de juego, ya que las habilidades de este héroe, como sus curas, son indispensables para realizar un buen 'teamfight' (TF, combate en equipo).





Un buen equipo para el support suele centrarse en maná y AP (Poder de Habilidad). Algunos ejemplos de support son Jana, que tiene curación, ralentización y aumento de armadura. Taric, con capacidad para curar, 'stunear' o regenerar maná de los aliados. O Soraka, centrada en curación y silencio principalmente.

CARRY/DPS (DAÑO)

Y para acabar tenemos el Carry/DPS. Un carry en *LoL* es, al final, el personaje que gana la partida, el que debería decantar la balanza de la victoria hacia tu equipo. Generalmente este suele ser un DPS (Damage per Second, lo que viene siendo el que pega las tortas gordas, bien físicas o mágicas).

El DPS puede ser mágico (AP), físico (AB) o híbrido. Son especialmente destacados los últimos, que usan tanto daño físico como mágico. Suelen ser los más poderosos, pero también los más difíciles de dominar, no recomendados para jugadores nuevos. Sin embargo, sí que es una buena opción empezar a jugar con un DPS AP o AB. Si cometes errores no son tan perjudiciales para el equipo como lo pueden ser los del tank o los del support y, eso que en teoría deben ser los que ganan las partidas.

Los equipos para estos héroes dependen de su especialidad mágica o física. Si tienes un héroe AP, por ejemplo, deberás orientar todo su equipo a la magia. Como ejemplos de héroes Carry/DPS podemos destacar Malzahar como AP, Phanteon como AD o Akali como híbrido.

EXTRA: JUNGLERS

Como decíamos antes, el Jungler no es una clase como tal, sino más bien una cualidad, y de hecho este tipo de héroe suelen ser DPS AD, Híbridos o Tanks. Son personajes con los que los jugadores se dedican a recorrerse la jungla del mapa, que se sitúa entre las calles de ataque, matando a las criaturas, y subiendo de nivel rápido y en solitario.

¿Por qué es importante un jungler? Pues porque al 'junglear' no compartes la experiencia ganada de las muertes de los minions y subes más rápido de nivel. Es la clase solitaria por excelencia y la técnica ideal para subir de nivel rápidamente. Si quieres jugar solo, elige ser un jungler. Dos buenos ejemplos de héroes que se bastan y se sobran para junglear son Warwick como DPS o Amumu como Tank.

¿Tienes dudas acerca de con qué personaje debes empezar? *LoL* cataloga los personajes en función de su dificultad, por lo que te recomendados que empieces por uno "sencillo". De todas formas, nosotros te damos **tres nombres por clase**, si no has jugado nunca:

• Leona, Malphite y Jarvan IV, tres héroes de corte Tank, que no son difíciles de manejar al principio.

• Janna, Sona y Soraka, tres heroínas que ayudan muy bien con sus curas y apoyos.

• Ashe, Warwick y Tristana, son tres héroes de daño físico y, además, de ataque a distancia, menos Warwick.





compañeros y sanar sus heridas en combate... O tal vez sea que un compañero caído hace más probable que el próximo sea el propio Rufián.

Ramas de Talentos del Rufián:

• **Matasanos:** El Rufián hace uso de cualquier remedio o parche que tenga a su alcance para sanar a sus compañeros en el combate.

• **Chatarrero:** Esta rama se centra en el uso del sigilo y la scattergun para terminar los combates de forma rápida y sigilosa.

EL IMPERIO

GUERRERO SITH

La antítesis del Caballero Jedi, el Guerrero Sith se nutre de la ira y el odio, así como del reverso tenebroso de la Fuerza para potenciar sus terribles habilidades de combate con el sable de luz y convertirlo en una máquina de matar. Traicioneros y carentes de toda piedad, son la fuerza de choque principal del Imperio Sith ya que no dudarán a la hora de cumplir su cometido de la forma que sea necesaria. A menudo incluyendo dosis gratuitas de sufrimiento.

Portan armaduras medias o pesadas al combate y usan uno o dos sables láser como armas principales, pero el lado oscuro de la Fuerza también les proporciona terribles poderes, como agilidad y resistencia sobrenaturales, la habilidad de estrangular a sus oponentes a distancia o bien embotar sus sentidos para terminar con ellos de forma rápida y letal.

A nivel 10 se pueden especializar en Juggernaut y Merodeador.

Rama de Talentos compartida:

• **Rage:** Mejora el control de la Fuerza de Juggernaut y Merodeador, así como profundiza en la forma de combate Shii-cho.

Juggernaut

El Juggernaut es el peso pesado de los Guerreros Sith. Su técnica, heredada de Marka Rangnos, consiste en portar poderosas y pesadas armaduras y cargar con todo su odio hacia la batalla. Su sola visión hace temblar de miedo a los menos preparados, pero esto es parte de su estrategia, infundir el terror en los corazones enemigos y nutrirse de él.

El Juggernaut es un tanque de melee. Armado con su sable láser es capaz de resistir grandes cantidades de daño y de atraer la atención de sus enemigos sobre sí mismo para que olviden a sus compañeros.

Ramas de Talentos de Juggernaut:

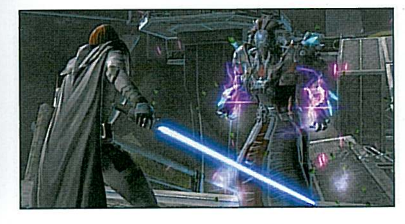
• **Vengeance:** Estos talentos de vengeance enseñan al Juggernaut nada más que a aplastar a sus enemigos con poderosos golpes del sable de luz.

• **Combat Immortal:** Esta rama potencia las habilidades de la Fuerza para aumentar la supervivencia del Juggernaut.

Merodeador

Siguiendo la filosofía del Jedi Centinela, el Merodeador también hace uso de dos sables de luz, lo que aumenta considerablemente su ya de por sí terrible capacidad destructiva. Aunque sólo se equipa con armadura media, el Merodeador confía en que su habilidad con la Fuerza y su excelente manejo de los dos sables de luz sean más que suficientes para sobrevivir a casi cualquier cosa.

No es muy sabio permanecer dentro del alcance de uno de estos guerreros cuando comienzan a realizar sus acrobáticas maniobras de lucha a dos manos...



Ramas de Talentos de Merodeador:

• **Annihilation:** Enseña al Merodeador a perfeccionar su forma de combate Juyo, para destruir a sus enemigos desde el interior.

• **Carnage:** El Merodeador se especializa en espectaculares y rápidas técnicas de combate para acabar velozmente con sus enemigos.

INQUISIDOR SITH

A pesar de compartir su total falta de escrúpulos, moral y piedad que los Guerreros Sith, los Inquisidores Sith prefieren maquinar cuidadosos planes que puedan afectar a millones de seres a la vez. ¿Por qué matar a una persona cuando con un poco más de planificación puedes destruir a miles? Sin embargo, no suelen dejarse caer en la destrucción gratuita. Siempre hay algún objetivo oculto tras sus planes. Aunque, por desgracia para sus víctimas, cuando se hace evidente suele ser demasiado tarde.

Ahondando en el Lado Oscuro de la Fuerza, los Inquisidores Sith han conseguido dominar terribles y malévolos poderes en la forma de rayos de energía. Hacen uso de ellos para destrozar a sus enemigos que, sin poder evitarlo, quedan paralizados entre estertores de dolor mientras la oscura energía recorre sus cuerpos.

Los Inquisidores también portan un sable de luz como arma y optan por ligeras túnicas que no restringen sus movimientos en la batalla.

A nivel 10 pueden especializarse como Asesinos o Hechiceros.

Rama de Talentos compartida:

• **Madness:** Esta rama permite al Inquisidor drenar y debilitar a sus enemigos, haciendo que sean presas fáciles de matar.

Asesino

El Asesino Sith domina el arte de ocultarse mediante la fuerza para realizar mortales ataques por sorpresa utilizando su sable de luz de doble hoja. Son maestros del subterfugio y a menudo lo último que escuchan sus presas es el característico zumbido que hacen sus armas al activarse.

También han perfeccionado la técnica de electrificar sus sables con energía oscura para causar aún más daño con ellos.

Deben ser, sin embargo, certeros en sus ataques y terminar rápidamente con su adversario, de lo contrario puede encontrarse en desventaja frente a enemigos mejor protegidos si el combate se alarga demasiado.

Ramas de Talentos de Asesino:

• **Deception:** Esta rama de talentos se centra en mejorar las habilidades de subterfugio del asesino, así como en realizar mortales ataques por sorpresa.

• **Darkness:** Se centra en técnicas defensivas que ayudan a proteger tanto al usuario como a sus compañeros.

Hechicero

El Hechicero busca sus poderes en lo más oscuro del reverso tenebroso, adquiriendo conocimientos que le permiten drenar las fuerzas de sus enemigos para destruirlos pocos momentos después... O bien para vigorizar a sus aliados. Llevan un sable de luz normal a la batalla, no como los Asesinos.

Lo más terrible de los Hechiceros es el hecho de que puedan controlar tus propias acciones, paralizándote de miedo y descargando una lluvia de rayos púrpura hasta que dejas de moverte. A los chisporroteos de sus ataques a menudo se suman sus carcajadas de pura maldad, para desesperación de sus rivales.

LOS HÉROES

Desde el primer héroe hasta el último, aquí tienes una explicación con la información más importante de los 80 héroes disponibles, incluido el último, Wukong.



AKALI
DPS HÍBRIDO

Es un personaje híbrido melé, donde influye por igual el equipo de AP y AD. Es un héroe de dificultad alta, pero que una vez controles serás determinante en cualquier partida. Es débil de vida, pero tiene buena supervivencia para escapar en caso de necesidad.

Características: ***Asesina, Melé, Ocultación.***

Ataque **6/10** Vida **4/10**
Dificultad **7/10** Magia **9/10**



ALISTAR
TANK AP

Un héroe que, a pesar de ser Tank, se usa más bien con equipo híbrido, convirtiéndole en un Off-Tank orientado a AP por el gran daño que realiza. Es perfecto para iniciar los combates con sus habilidades de Testarazo (Embestir) y posteriormente con Pulverización (Golpe de suelo).

Características: ***Tanque, Iniciador, Melé.***

Ataque **7/10** Vida **10/10**
Dificultad **9/10** Magia **6/10**



AMUMU
TANK

Un héroe polivalente, un Tank fantástico que inicia combate con Lanzamientos de vendas (Aturde enemigo) y luego con su habilidad 'ultimate' Maldición de la momia triste aturde en área. También es magnífico para ir a jungla, y además puedes jugarlo tanto en AP como en DPS.

Características: ***Tanque, Melé, Jungler, Iniciador.***

Ataque **3/10** Vida **7/10**
Dificultad **5/10** Magia **9/10**



ASHE
DPS AD

Una de las heroínas más recomendadas para comenzar a jugar. Bien usada es de lo mejor del juego, con su ralentización de movimiento y su 'ultimate' que aturde, Ashe se convierte en un aliado o enemigo temible, según esté en tu bando o no.

Características: ***Recomendada, A distancia, Iniciadora, Ralentizadora.***

Ataque **8/10** Vida **4/10**
Dificultad **3/10** Magia **3/10**



BLITZCRANK
OFFTANK AP

Un héroe que, a pesar de tener habilidades de Tank, es mejor jugarlo híbrido AP, pues mejora sus características. Perfecto para iniciar combate agarrando al enemigo y atrayéndolo hacia él con la habilidad Agarre misil. Tiene buena supervivencia con el escudo de su pasiva.

Características: ***Guerrero, melé, Iniciador.***

Ataque **5/10** Vida **9/10**
Dificultad **7/10** Magia **6/10**



BRAND
DPS AP

Un héroe muy poderoso tanto en compañía como solo en línea. Su pasiva le convierte en un matagigantes, es decir hace daño extra en función de la vida máxima del enemigo. Debe jugarse en segunda línea e indispensable para Team Fights (Combate en grupo) Es muy entretenido de jugar.

Características: ***Mago, Aturdidor, A distancia.***

Ataque **3/10** Vida **3/10**
Dificultad **7/10** Magia **10/10**







ANIVIA
DPS AP

Héroe completo, realiza mucho daño mágico (sobre todo su 'ultimate' en área) y, además, ralentiza. Es perfecto para llevarle en línea solo, o a mid. Su pasiva le potencia para el combate, puesto que le salva de la muerte convirtiéndolo en un huevo, a no ser que el enemigo destruya el huevo.

Características: ***Mago, A distancia, Ralentizador.***

Ataque **2/10** Vida **6/10**
Dificultad **8/10** Magia **10/10**



CAITLYN
DPS AD

Heroína pura de daño, todas sus habilidades están orientadas a realizarlo. Es difícil de manejar ya que apenas tiene supervivencia al no disponer de un aturdimiento. Sí que ralentiza, pero es muy débil sin un compañero. Hasta que no tengas nivel alto de invocador, no es recomendable.

Características: ***A distancia, Apoyo, Daño.***

Ataque **9/10** Vida **5/10**
Dificultad **7/10** Magia **5/10**



LOS ASPECTOS

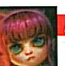
Los aspectos son 'skins' exclusivas que tienen los héroes, además de sus aspectos habituales. Todos los aspectos son de pago, es decir, se obtienen mediante RP (Riot Points). Los hay que modifican al personaje estéticamente solo y otros que los convierten en similitudes a otros personajes de ficción.



Alistar Torero es una clara alusión a los españoles.



¿El motorista 'Brand' fantasma?



ANNIE
DPS AP

A pesar de su niñez, esta heroína es una auténtica maga. Realiza mucho daño desde el principio de la partida, y junto con su pasiva puede aturdir. Es muy fácil de manejar para principiantes, y una vez la domines es letal para el enemigo, usando el combo de todas sus habilidades.

Características: ***Maga, A distancia, Recomencada, Aturdidora.***

Ataque **3/10** Vida **4/10**
Dificultad **3/10** Magia **10/10**

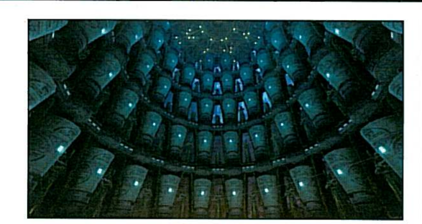


CASSIOPEIA
DPS AP

Es muy difícil manejar a esta heroína, es muy débil de vida y con poca supervivencia. Por eso suele ir en línea con un compañero. Su punto fuerte reside en ir debilitando a los enemigos con sus venenos, aunque no sirve de mucho en partidas largas y en Team Fights.

Características: ***Maga, Envenenadora, A distancia.***

Ataque **3/10** Vida **4/10**
Dificultad **10/10** Magia **9/10**





Ramas de Talentos de Hechicero:
- **Lightning:** Esta rama de talentos potencia sus habilidades con los rayos de la Fuerza, volviéndolos aún más peligrosos si cabe.
- **Corruption:** Usan sus corrompidos conocimientos de la Fuerza para mantener a sus aliados con vida... mientras sean útiles.

CAZARRECOMPENSAS

Conocidos y temidos a lo largo y ancho de la galaxia, los cazarrecompensas persiguen a sus presas a lo largo y ancho de la galaxia hasta dar con ellas.
Ya sea trabajando por créditos o por principios, estos cazadores no reparan en gastos a la hora renovar su armamento, que les permite estar preparados para cada ocasión. Entre sus gadgets favoritos podemos encontrar la mochila-cohete, lanzamisiles, lanzallamas, dardos electrificados, bengalas... Y han refinado su uso hasta tal punto que en algunos círculos se les conoce como "mata-jedis".
Usan como arma principal una o dos pistolas bláster, además de protegerse con densas armaduras ablativas.
A nivel 10 pueden especializarse en Powertech o Mercenario.

Rama de Talentos compartida:
- **Pyrotech:** Esta rama de talentos proporciona al cazarrecompensas mayor potencia de fuego para sus gadgets y armas.

Powertech

El Powertech confía en que una buena armadura pesada y un buen escudo energético le mantengan a salvo de casi todo el daño del que sea susceptible. Si a esto le añadimos potencia extra para su lanzallamas, convertimos al Powertech en un baluarte defensivo.
Como tanque a distancia, su labor es atraer la atención de los enemigos para dejar vía libre a las acciones de sus compañeros. Sin embargo, no se debe considerar al Powertech como un bonito pisapapeles tecnológico, pues posee aún una más que respetable capacidad destructiva.

Ramas de Talentos de Powertech:
- **Shield Tech:** Mejora aún más las capacidades defensivas de su armadura mediante los avances tecnológicos.
- **Advanced Prototype:** La última tecnología permite al Powertech situarse a un nivel más que adecuado para hacer picadillo a sus enemigos.

Mercenario

Cuando se trata de eliminar a la presa, es mejor ser contundente. Dos blasters en vez de uno, además de hacer hincapié en las tecnologías que hacen ¡BUM! aseguran al Mercenario que pocos podrán sobrevivir a uno de sus ataques.
El Mercenario no se anda con pequeñeces a la hora de capturar a su presa. Casi todo su arsenal está programado en modo "matar". Desde luego para poder enfrentarse a un Jedi y acabar con él hay que ser muy, pero que muy hábil.

Ramas de Talentos de Mercenario:
- **Arsenal:** Con estos talentos te especializarás en el lanzacohetes, que es el arma con el que acabas rápidamente con las hostilidades.
- **Bodyguard:** Porque a veces un buen ataque consiste en una buena defensa o, en este caso, una curación a tiempo. Esta rama se centra en la curación.



AGENTE IMPERIAL

Todos los logros de conquista del Imperio Sith no pueden atribuirse únicamente a la fuerza bruta. A menudo basta con una bolsa de créditos a la persona adecuada en el momento propicio para evitar una larga y desagradable campaña de conquista. Es aquí donde entra en juego el Agente Imperial. No se puede decir que sean diplomáticos, sin embargo, sino más bien cirujanos que saben qué punto deben operar para que las cosas vayan como la seda.
El Agente Imperial es un hábil asesino que siempre busca la distancia y la sorpresa para enfrentarse a sus enemigos.
Haciendo uso de un arsenal de aparatos que nada tiene que envidiar al Cazarrecompensas, el Agente cuenta con pantallas deflectoras, dardos paralizantes, afiladas hojas para los objetivos más insistentes... Es capaz incluso de ordenar un devastador ataque orbital de misiles.
El Agente Imperial hace uso de armas blaster de largo alcance así como de vibro-cuchillos. También lleva armadura media que refuerza con una pantalla deflectora desplegable.
A nivel 10 puede especializarse en Operativo y Francotirador.

Rama de Talentos compartida:
- **Lethality:** Esta rama refuerza el uso de venenos en los ataques del Agente, debilitando así a sus enemigos en las batallas más largas.

Operativo

El Operativo hace uso de un generador de sigilo, volviéndole virtualmente invisible hasta que toma alguna acción violenta. De esta forma se asegura de asestar el primer golpe, que suele ser letal, con sus vibro-cuchillos. Si eso no termina con su rival, el Operativo hará uso de su rifle blaster.
También puede darse el caso de que el Operativo utilice sus extensos conocimientos de anatomía para ayudar a sus compañeros en la batalla, suministrándoles primeros auxilios para que puedan continuar en pie.

Ramas de Talentos de Operativo:
- **Concealment:** Se centra en el sigilo y en los ataques de corto alcance. Es letal.
- **Medic:** Mantiene a sus compañeros con vida y funcionales.

Francotirador

Autoproclamados mejores tiradores de largo alcance de la galaxia, los Francotiradores Imperiales eliminan a sus objetivos antes de que estos sepan de donde les vienen los disparos. Sean los mejores o no, el Imperio considera que son lo bastante buenos como para tenerlos entre sus agentes más valiosos.
Parapetados tras su pantalla deflectora son un enemigo difícil de abatir y la distancia juega en su favor. Por si eso fuera poco, tienen a su disposición un satélite de defensa esperando una orden suya para enviar una mortal lluvia de misiles con precisión quirúrgica.

Ramas de Talentos de Francotirador:
- **Marksmanship:** Esta rama de talentos mejora las habilidades de larga distancia del Francotirador, así como de su pantalla deflectora.
- **Engineering:** Mejora los droides y sondas del Francotirador para debilitar a sus enemigos.











CHO'GATH
TANK AP

Es un Tank que funciona muy bien, sobre todo contra magos. Silencia y aturde, además de sus posibilidades de aumentar su vida en sobremanera. Es difícil de controlar a la perfección, pero es de los Tanks más usados en partidas serias. Recomendado a noveles.

Características: ***Guerrero, Melé, Mago, Tanque.***

Ataque **4/10** Vida **5/10**
Dificultad **7/10** Magia **8/10**



FIDDLESTICKS
DAÑO AP

Uno de los héroes magos y AP más poderosos del juego, tanto en líneas solo como acompañado hace verdaderos estragos, Tiene poca vida, que contrarresta con una habilidad de absorber vida. Su 'ultimate' es perfecta para pillar a los enemigos por sorpresa y derrotarlos.

Características: ***Mago, Jungler, A distancia.***

Ataque **3/10** Vida **4/10**
Dificultad **6/10** Magia **10/10**

LOS ASPECTOS



Hasta el peor monstruo puede ser todo un caballero, sino fijaos en Cho'Gath.



¿El mejor aspecto para Gragas? Papa Nöel.



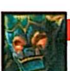
La mejor bailarina de tango de *LoL* es Evelyn.

CORKI
DPS AD

Un DPS muy dependiente del equipo pero realmente fuerte una vez equipado. Tiene buena supervivencia al poder escapar con sus habilades, y su 'ultimate' favorece un ataque casi continuo de daño. Su cegar es perfecto para Team Fights aunque su debilidad es su poco alcance.

Características: ***Daño, A distancia.***

Ataque **8/10** Vida **4/10**
Dificultad **7/10** Magia **6/10**



GALIO
TANK

Un Tank poco usado últimamente, que es perfecto contra cualquier héroe enemigo con daño mágico, pues su pasiva facilita más daño en función de la resistencia mágica que tengamos. Es fácil de usar, pero donde más gana es con un compañero de equipo con una 'ultimate' de carga.

Características: ***Tanque, Apoyo, Melé.***

Ataque **4/10** Vida **8/10**
Dificultad **5/10** Magia **10/10**

DR. MUNDO
TANK

Un héroe que tiene mucha vida, pero además dispone de una ingente cantidad de regeneración de vida que lo convierte en un cacho de carne con mucha vida. Sus habilidades le ayudan a potenciar su estilo de juego. No es recomendado para principiantes, y cuesta dominarlo.

Características: ***Guerrero, Melé, Tanque.***

Ataque **6/10** Vida **8/10**
Dificultad **5/10** Magia **7/10**

GANGPLANK
DPS AD

Un héroe muy polivalente, que centra sus ataques y habilidades en la probabilidad de crítico, y que realiza una gran cantidad de daño. Es muy fácil de manejar y su supervivencia es alta al usar sus habilidades para curarse y aumentar la velocidad de movimiento.

Características: ***Melé, Daño, Recomendado.***

Ataque **8/10** Vida **7/10**
Dificultad **6/10** Magia **5/10**

EVELYNN
DPS AP

Esta es una heroína que, o bien la amas, o bien la odias. Es perfecta para matar al enemigo despistado, ya que dispone de un sigilo alto, ocultándose constantemente, y pillando al enemigo por sorpresa. Se potencia mucho usándola con equipo de AP y cada vez que mata, un héroe se cura.

Características: ***Asesina, Melé, Ocultación.***

Ataque **5/10** Vida **3/10**
Dificultad **8/10** Magia **7/10**



GAREN
OFFTANK DPS AD

Poderoso héroe de combate, se puede usar como tank, pero se desperdician sus habilidades. Puede silenciar, y su 'ultimate', como el enemigo tenga poca vida, lo mata de un golpe. A pesar de ser melé, no dispone de mucha vida, así que es necesario equiparle con objetos de vida.

Caraterísticas: ***Guerrero, Melé, Recomendado.***

Ataque **10/10** Vida **5/10**
Dificultad **3/10** Magia **3/10**



EZREAL
DPS AP/AD

Héroe que puede usarse tanto AP como AD o Híbrido, muy polivalente, y bien usado realiza mucho daño en los combates. Tiene facilidad para escapar. Su 'ultimate' abarca toda la pantalla y puede servir para que ningún enemigo se escape con poca vida, o para rematar.

Características: ***Daño, A distancia.***

Ataque **6/10** Vida **5/10**
Dificultad **9/10** Magia: **8/10**



GRAGAS
OFFTANK AP

A pesar de su aspecto de tanque, que puede serlo, dispone de unas habilidades que lo convierten en un aliado temible, ya que puede atraer a los enemigos con su habilidad 'ultimate'. Además, el daño de Ad escala muy bien con sus habilidades. Importante tener objetos de vida.

Características: ***Guerrero, Melé, Mago.***

Ataque **5/10** Vida **10/10**
Dificultad **7/10** Magia **7/10**

EL UNIVERSO SWTOR:

Cerca de 15 planetas con su historia detallada, sus enfrentamientos locales y una narrativa engalanada con el desarrollo de cada clase. ¡No hay tiempo para aburrirse!



Nuestras aventuras en *Star Wars The Old Republic* tienen lugar en una galaxia lejana, muy lejana, compuesta por cientos de miles de mundos habitados por millones y millones de criaturas. En lo que a nosotros respecta, visitaremos cerca de 15 de esos planetas mientras desarrollamos nuestra historia personal. Aunque al principio estemos un poco atados de manos y pies en lo que se refiere a libertad de movimientos, pronto nos haremos con una nave y tendremos libertad casi total de ir a donde queramos. Sin embargo, cada planeta tiene un rango de niveles recomendados asignado para que no nos perdamos dando vueltas por la galaxia.

LAS ZONAS DE INICIO (1-10)

Tenemos cuatro planetas iniciales compartidos por dos clases cada uno. En ellos daremos los primeros pasos y aprenderemos los conceptos básicos del juego en un entorno relativamente seguro y libre de desagradables ataques de la facción contraria. Estos planetas son:

- **Tython:** Caballero y Jedi Consular.
- **Ord Mantell:** Soldado y Contrabandista.
- **Korriban:** Guerrero e Inquisidor Sith.
- **Hutta:** Cazarrecompensas y Agente Imperial.

Tython

Místicos académicos se reunieron en el duro y misterioso mundo de Tython hace milenios para comenzar los primeros estudios sobre la Fuerza, pero la controversia entre dichos académicos terminó en un cataclismo que casi destruye el planeta. Un pequeño grupo de supervivientes huyeron a otro sistema de estrellas, dejando su oscuro pasado atrás, para fundar la Orden Jedi.

Miles de años han pasado y el verdadero legado de Tython ha sido olvidado.

Al redescubrir del planeta a principios de la Gran Guerra, los modernos Jedi comenzaron a investigar el misterioso pasado de Tython, así aprendieron mucho acerca de los primeros usuarios de la Fuerza.

Cuando el Imperio saqueó Coruscant y destruyó su histórico Templo, el Concilio Jedi decidió reconstruir el Templo de Tython donde entrenaría una nueva generación de Jedi para combatir la amenaza de los Sith.

Pronto se darían cuenta de que el planeta guarda en su misterioso poder su propio legado oscuro, una mancha persistente de origen desconocido...

Ord Mantell

Las montañosas llanuras e islas volcánicas de Ord Mantell están salpicadas por las consecuencias de una despiadada guerra civil. Las fuerzas de la República están luchando contra unos elusivos Separatistas que llevan a cabo tácticas de guerra de guerrillas contra objetivos tanto militares como civiles. Añadiendo todavía más preguntas a una ya cuestionable situación, el gobierno del planeta, aunque leal a la República, no es más que un régimen que es controlado como una marioneta por los intereses del hampa.

Aunque ignorado casi por completo durante la Gran Guerra entre la República y el Imperio Sith, las cosas han cambiado tras el Tratado de Coruscant. A pesar de que muchos sistemas estelares se retiraron de la esfera de control de la República, los corruptos gobernantes de Ord Mantell decidieron que era una mejor decisión de negocios ser leales. Sin embargo, no toda la población del planeta estuvo de acuerdo, y un movimiento Separatista comenzó a moverse, escalando rápidamente la situación a un conflicto armado. Estos Merodeadores pusieron en práctica una guerra de ataques relámpago para expulsar las fuerzas militares del planeta y lograr la independencia. A lo largo de los últimos dos años, los ataques Separatistas han arrasado por completo la superficie y han desestabilizado el corrupto gobierno del planeta. A pesar de la difícil situación, las defensas de Ord Mantell están siendo reforzadas. Los sindicatos del crimen que están apoyando al gobierno local están importando potentes tecnologías procedentes del mercado negro de Nar Shaddaa (la luna de Nal Hutta) y la República está desplegando lo mejor de sus fuerzas de élite.

Korriban

Los primeros Sith habitaron el rojizo y desértico planeta Korriban decididos a crecer fuertes a pesar del inhóspito clima. Su éxito culminó en una civilización audaz que se hizo aún más fuerte con la llegada y posterior cruce de los primeros usuarios del Lado Oscuro de la Fuerza expulsados de la Orden Jedi.

Esta antigua civilización Sith no tardaría en convertirse en una superpotencia que amenazaría a la República durante la Gran Guerra Hiperespacial. Derrotados unos pocos supervivientes, se adentraron en el espacio profundo dispuestos a reagruparse y reconstruirse, y así regresar un día y vengarse.

Con el tiempo, el nuevo Imperio Sith perdió su objetivo de regresar a Korriban hasta la visita, varios siglos después, de dos Jedi que regresaban de las guerras Mandalorianas. Habiendo caído en el Lado Oscuro, los dos Jedi, Revan y Malak, reclamaron como suyo propio el legado de los Sith, pero se volvieron el uno contra el otro, su arrogancia les destruyó.

El verdadero Imperio Sith, gobernado por un milenario Emperador Oscuro, esperó inteligentemente el momento en el que estuvieran completamente preparados para derrotar a la República y a los Jedi de una vez por todas.

La máxima prioridad era retomar el sagrado planeta Korriban. Los Sith restablecieron la gloriosa Academia Sith y comenzaron a entrenar una nueva generación de Sith como herencia de su oscuro pasado y aprovechar su glorioso poder para establecerse como los verdaderos gobernantes de la Galaxia.

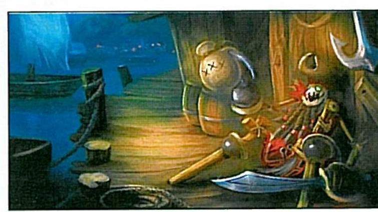
Hutta

En su idioma, Nal Hutta se traduce como "Joya Gloriosa", y es considerado por los glotones hutts como un paraíso. Para cualquier otro, sin embargo, el planeta es una pesadilla viviente -un lugar peligroso y desagradable para visitar e impensable para vivir-. La actual jerga del hampa ha acortado el nombre oficial a un simple "Hutta" -un lugar al que los pueblos más civilizados amenazan a mandar a sus niños si se comportan mal-.

Antes de la creación de la República, Hutta estaba controlada por los nativos Evocii, una raza relativamente primitiva que cometieron el error de involucrarse en amplios negocios con sus vecinos los Hutts, ignorando los rumores que ya entonces corrían sobre su legendaria avaricia. Siglos más tarde, los Evocii se dieron cuenta de su error, pero ya era demasiado tarde -toda su civilización estaba hipotecada-. Cuando el mundo natal de los Hutts, Varl, estuvo demasiado polucionado para ser habitable, los Hutts cobraron las deudas de los Evocii convirtiéndose en los gobernantes del planeta.

Los Hutts son los señores de la enloquecida sociedad de Hutta, y








HEIMERDINGER
DPS AP

Un héroe temible en la defensa de torretas y para avanzar. Usando sus torretas avanza terreno o lo defiende. Es muy débil, pero bien acompañado es la pareja perfecta. Sin duda, una buena elección si empiezas a jugar. Se juega defensivo y sin precipitarse, ya llegará el enemigo.
Características: ***Mago, A distancia, Defensor.***

Ataque **3/10** Vida **7/10**
Dificultad **5/10** Magia **9/10**



KARMA
SUPPORT

Es una heroína muy difícil de manejar, y más para los principiantes. No genera daño, pero sí puede curar y poner una armadura a los aliados, es la definición de un support, lo tiene todo. Y, si quieres, ralentiza. Eso sí, no esperes matar apenas con ella, pues genera poco daño.
Características: ***Apoyo, A distancia, Curandera.***

Ataque **2/10** Vida **8/10**
Dificultad **9/10** Magia **9/10**



IRELIA
DPS AD

Una heroína algo floja tanto en daño como en vida. Empezó muy fuerte cuando salió, pero ahora no es ni la sombra de lo que fue. Aun así, es muy fácil de manejar y su daño es bastante bueno si consigues aguantar bien durante la partida. Enfócala como un DPS AD fuerte e intenta darle también vida.
Características: ***Asesina, Melé,***

Ataque **9/10** Vida **5/10**
Dificultad **6/10** Magia **6/10**



KARTHUS
DPS AP

Un héroe que no necesita estar en combate. Al principio de la partida hace poco daño, pero al final, con usar, su 'ultimate' le basta. Hace daño a todos los héroes enemigos. Perfecto para matar desde base, eso sí, tiene una supervivencia nula y poca vida, por eso juega defensivo.
Características: ***Mago, A distancia, Finalizador.***

Ataque **3/10** Vida **3/10**
Dificultad **9/10** Magia **10/10**



JANNA
SUPPORT

Cura, ralentiza, pone escudos... ¿Qué más puedes pedir? El support perfecto, lo hace todo y bien, eso sí, necesita tener compañero, pues si no, es una bolsa de dinero para el enemigo, no parará de morir. Importante estar siempre detrás del todo, lo más lejos posible del combate.
Características: ***Apoyo, A distancia, Curandera.***

Ataque **4/10** Vida **6/10**
Dificultad **10/10** Magia **8/10**



KASSADIN
DPS AD

El asesino de los magos, un antimago perfecto. Su lastre es que pega a melé, pero sus habilidades escalan muy bien con el equipo de AP. Puede silenciar y además su 'ultimate' le sirve para escapar o para hacer daño. Muy difícil de controlar, pero facil de escalar su AD.
Características: ***Asesino, Mago, Melé.***

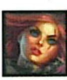
Ataque **4/10** Vida **6/10**
Dificultad **9/10** Magia **9/10**



JARVAN IV
TANK DPS AD

Empezó prometiéndolas como un DPS, pero al final muchos lo usan como lo que es, un gran tank. Sus habilidades favorecen iniciar el combate, protegerse con un escudo, o encerrar a un enemigo o varios. Con equipo de vida y armadura, aguanta lo que ataque. Puede usarse en jungla.
Características: ***Guerrero, melé, Tanque.***

Ataque **7/10** Vida **9/10**
Dificultad **6/10** Magia **4/10**



KATARINA
DPS AP

Una heroína muy versátil y fácil de manejar. Basa su daño en su 'ultimate', que quita mucha vida si tienes buen equipo de AP. El problema es que si tienes delante algún enemigo que pueda aturdirte deja de ser útil. Tiene poca supervivencia, por eso juega defensivo.
Características: ***Asesina, Melé, Recomendada.***

Ataque **5/10** Vida **4/10**
Dificultad **4/10** Magia **10/10**

LOS ASPECTOS

¡Nos atacan los marcianos y Heimenringer con su aspecto alienigena!

Dudo mucho que Karhtus dé el pego como la verdadera Estatua de la Libertad...

Un partido de hockey con Jax pueder ser peligroso.



JAX
DPS HIBRIDO

Un verdadero DPS AD, una bestia en el combate cuerpo a cuerpo. Sus habilidades favorecen el 1v1, y puede iniciar los combates de equipo. Eso sí, a pesar de su supervivencia alta, si le aturden o extenúan no es nada útil. Algo complicado de usar si eres principiante.
Características: ***Guerrero, melé, Aturdidor.***

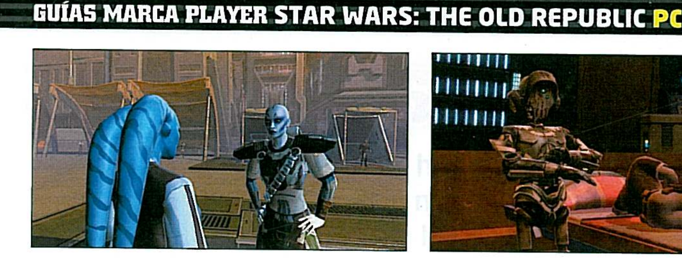
Ataque **8/10** Vida **6/10**
Dificultad **7/10** Magia **8/10**



KAYLE
SUPPORT DPS HIBRIDO

Tras su último cambio estético y de habilidades, Kayle ha ganado mucho tanto de DPS como de Support. Bien jugado es un gran héroe, pero débil para usar en equipos bien organizados. Sus aspectos son de los más estéticos. Su daño mágico es muy alto.
Características: ***Guerrero, melé, A distancia, Apoyo.***

Ataque **6/10** Vida **10/10**
Dificultad **4/10** Magia **7/10**





todas las demás especies, incluso los emisarios extranjeros, son vistos como forraje prescindible bajo sus hinchados y reptilescos ojos. Incluso los más infames cazarrecompensas vacilan a la hora de aventurarse en el patio privado de los Hutts y ninguna persona cuerda iría voluntariamente a Hutta si no se encuentra en la más crucial de las necesidades.

LAS CAPITALES (10-18)

Tras salir del mundo inicial visitaremos la flota estelar como paso previo a visitar las dos capitales de nuestra facción, Coruscant para la República y Dromund Kaas para el Imperio. En las flotas estelares será donde podamos aprender por primera vez las profesiones de fabricación para nuestros compañeros, así como tener acceso al primer Flashpoint del juego, a la subasta, etc.

Coruscant

En el centro de la galaxia, las brillantes torres de Coruscant simbolizan el poder y la prosperidad de la civilización republicana, el resultado de miles de años de progreso y democracia. Coruscant ha sido la capital de la República desde su fundación hace más de veinte mil años. Siendo el hogar del Canciller Supremo y el Senado Galáctico, Coruscant es el planeta más políticamente prominente de la galaxia. Protegido por la legendaria Orden Jedi, Coruscant siempre ha sido el refugio más seguro de la galaxia para los ciudadanos respetuosos con la ley. Todos aquellos que vienen con intenciones pacíficas y de compañerismo son bienvenidos, y cientos de especies alienígenas y sistemas estelares han llegado a ser representados en Coruscant a lo largo del tiempo. Estas variadas influencias han hecho de Coruscant la metrópolis definitiva: un planeta al que cualquiera puede sentir que pertenece.
Pese a las derrotas iniciales de la República durante la Gran Guerra, los Jedi repelieron con éxito los ataques del Imperio Sith a los Mundos del Núcleo. Los ciudadanos creyeron que estaban a salvo en Coruscant, y para muchos, esto les llevó a la idílica esperanza de que la República ganaría la guerra. Esa esperanza fue destruida cuando los Sith engañaron a los líderes de la República, saquearon Coruscant y destruyeron el Templo Jedi.
Desde el Tratado de Coruscant, el Senado se ha visto obligado a tomar difíciles decisiones a la hora de dar prioridad a los recursos de la República. Se puso como objetivo el refuerzo de las defensas en los mundos fronterizos y en la reconstrucción de las zonas de Coruscant que eran críticas para el Gobierno y el comercio. Grandes partes del mundo-ciudad todavía están en ruinas y muchos sectores han caído bajo el control de las pandillas. Finalmente, el estado de Coruscant es el estado de la República: impresionante e imperfecto al mismo tiempo. Aún así, también como en la República, la fuerza de Coruscant no yace en sus estructuras o sus sistemas, sino en su pueblo.

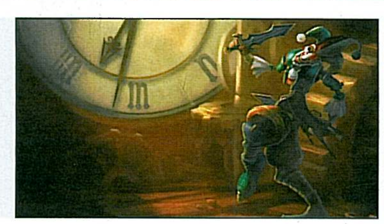
Dromund Kaas

En el remoto mundo-jungla de Dromund Kaas, los Sith han pasado mil años creando una poderosa maquinaria de guerra y preparándose para un asalto a la Galaxia. Colonizado antiguamente por el Imperio Sith, las coordenadas espaciales de Dromund Kaas se perdieron con el tiempo, permitiendo que el aislado planeta se desvaneciese en el recuerdo. Tras una aplastante derrota en la Gran Guerra Hiperespacial, los pocos supervivientes Sith trataban de escapar de la aniquilación a manos de sus enemigos Jedi. Los Sith desesperados, dejaron su destino al azar, apartándose de las rutas conocidas y realizando saltos hiperespaciales a ciegas y peligrosas misiones de exploración. Durante casi 20 años, la flota Sith navegó a la deriva por las regiones desconocidas hasta que redescubrieron el sistema Dromund.
El primer siglo tras el regreso de los Sith a Dromund Kaas se dedicó a restablecer la gloria de la sociedad imperial. En lo profundo de la jungla, se estableció la magnífica capital de Ciudad Kaas, donde se construyó una ciudadela, testimonio permanente del poder del Emperador. Sin pausa, el Imperio siguió trabajando para aumentar su ejército y su flota preparándose para su inevitable regreso a la Galaxia. El Emperador empleó sus energías en descubrir y perfeccionar esotéricos rituales oscuros, que acabaron por destruir la atmósfera de Dromund Kaas, convirtiendo la ionosfera en una tormenta eléctrica constante.
Ahora, más de mil años después, el Imperio ha regresado a la Galaxia, trayendo la guerra consigo. El Imperio ha sometido muchos planetas mediante la guerra, sin embargo, Dromund Kaas sigue siendo el hogar del Emperador y del Consejo Oscuro. Pese a que el planeta está cubierto de energía del Lado Oscuro, es el que mayor presencia militar tiene en el sistema. Es aquí donde los poderes del Imperio se disputan el control, y donde se forjan y rompen alianzas. Para los prometedores Moffs y Agentes Imperiales, el éxito y la supervivencia dependen de dominar sutilmente los entresijos de estas intrigas.
Es desde aquí, desde Dromund Kaas, desde donde la oscura mano del Imperio llega al exterior.

NIVELES 18-30

Taris (República 16-20 Imperio 32-36)

Taris es un pantano post-apocalíptico abandonado, pero no olvidado por la galaxia durante tres siglos. Hasta hace poco, solamente las ruinas polvorientas daban testimonio de la civilización que una vez dominó la superficie del planeta, y que fue aniquilada por Darth Malak mientras el Lord Sith trataba de eliminar a la Caballero Jedi Bastila Shan.
Como símbolo de esperanza y redención de cara a las atrocidades de los Sith, la República ha iniciado esfuerzos para recolonizar Taris, estableciendo un puerto espacial, una base militar y algunos asentamientos en medio de las ruinas. Sin embargo, los restos del antaño gran mundo-ciudad han resultado ser mucho más traicioneros de lo que nadie esperaba, y muchos piensan que los esfuerzos por recolonizar Taris están condenados al fracaso. Una cosa es cierta, limpiar lo que los Sith destruyeron no es tan arriesgado como enfrentarse a lo que no destruyeron.
En lo profundo de las oscuras ruinas pantanosas de Taris se encuentra el legado de una plaga centenaria, una vez confinada en la conocida como Ciudad Subterránea de Taris. Hordas de horribles rakghouls, abominaciones creadas por la alquimia Sith, devastan la superficie del planeta. Con cada ataque cabe la posibilidad de que la víctima degenere y se acabe convirtiendo en uno de estos monstruos enfermos. Hay informes dispersos que apuntan a que algunos de estos monstruos están evolucionando y adquiriendo extraños poderes.
Decididos a hacer frente a estos







KENNEN
DPS AP
Un pequeño torrente de daño mágico. Igual que una bala, se mueve rápido, entra, golpea, mata y se va. Su supervivencia es mínima, pero su daño es muy alto. Es divertido de jugar, pero siempre en segunda línea. Imprescindible un reloj de zoniac para sobrevivir e iniciar los combates.
Características: ***Mago, Supervivencia, A distancia.***

Ataque **5/10** Vida **4/10**
Dificultad **6/10** Magia **8/10**



LUX
SUPPORT, DPS AP
A pesar de a priori parecer un DPS, lo cual es, mejor jugar a Lux como un support, con su habilidad de encarcelar y su 'ultimate' de daño ayudará mucho en los combates. La burbuja escudo ayuda más de lo que parece, y la bola de energía ralentiza a la vez que realiza daño.
Características: ***Maga, Apoyo, A distancia.***

Ataque **3/10** Vida **5/10**
Dificultad **7/10** Magia **10/10**





Menuda mariposa que puede llegar a ser Kog'Maw.



¿Será el Maestro Yi el elegido por la fuerza para salvar a la Liga de lado oscuro?



Malphite es un irlandés más en San Patricio.



KOG'MAW
DPS AD
El lanza escupitajos, así es este héroe. Ataca a distancia y genera muy poco daño, pero al realizarlo a distancia juega al desgaste. Tiene una 'ultimate' para desvelar zonas ocultas a costa de desvelarte a ti mismo. No tiene supervivencia y en caso de morir usas tu pasiva, ya que por unos segundos eres un kamikaze.
Características:***Daño, A distancia.***

Ataque **9/10** Vida **3/10**
Dificultad **9/10** Magia **6/10**



MAESTRO YI
DPS AD/AP
Un asesino nato en el combate 1v1, equipándolo bien no solo sirve para matar rápido, sino que además lo puedes usar para realizar 'backdoor' y atacar a las torres enemigas mientras el enemigo ataca por otra línea. Tiene buena supervivencia si gasta el 'ultimate' para salir corriendo.
Características: ***Daño, Melé, Recomendado***

Ataque **10/10** Vida **5/10**
Dificultad **3/10** Magia **4/10**







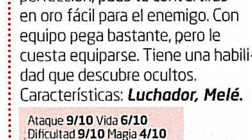
LEBLANC
DPS AP
Heroína que es bastante complicada de dominar, pero que con apenas dos teclas puede eliminar a un enemigo. Al principio de la partida es realmente dura en su daño. Su supervivencia es muy baja y si es a ti a quien te atacan primero, normalmente morirás. Muy divertida de jugar.
Características: ***Maga, Asesina, A distancia.***

Ataque **2/10** Vida **5/10**
Dificultad **10/10** Magia **9/10**

MALPHITE
TANK
El mejor tank del juego y posiblemente de los más infravalorados como tal. Aguanta bien y es perfecto para iniciar un combate. Ralentiza movimientos y ataque con sus habilidades. Con equipo híbrido de armadura y resistencia mágica no hay quien lo pare. Muy divertido de jugar.
Características: ***Tanque, Luchador, Melé.***

Ataque **6/10** Vida **7/10**
Dificultad **4/10** Magia **8/10**

LEE SIN
DPS AD
Este héroe salió como una broma el día de los inocentes anglosajón, y actuó como tal. Ahora ha mejorado, pero deja mucho que desear si no lo dominas a la perfección, pues te convertirás en oro fácil para el enemigo. Con equipo pega bastante, pero le cuesta equiparse. Tiene una habilidad que descubre ocultos.
Características: ***Luchador, Melé.***



Ataque **9/10** Vida **6/10**
Dificultad **9/10** Magia **4/10**

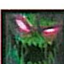
MALZAHAR
DPS AP
Un potente héroe mágico, todas sus habilidades están enfocadas al dolor. Bien jugado, es una fábrica de oro, y además jugándolo en segunda línea puede hacer grandes destrozos. Combinando sus hechizos y con su habilidad 'ultimate' puede eliminar a cualquier enemigo.
Características: ***Mago, Asesino, A distancia.***

Ataque **3/10** Vida **3/10**
Dificultad **7/10** Magia **10/10**



LEONA
TANK
La última heroína y tank de *LoL* hasta la fecha. Todas sus habilidades, o bien aturden, o ralentizan. Perfecta en supervivencia y para iniciar combate, eso sí, no esperes matar con ella. Mejora un poco si le das algún objeto de AP para potenciar un poco sus habilidades.
Características: ***Tanque, Aturdidora, Melé.***

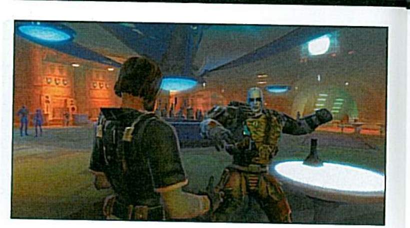
Ataque **5/10** Vida **9/10**
Dificultad **5/10** Magia **4/10**



MAOKAI
OFFTANK AP
Este Ent se las prometías muy felices cuando salió, pero se desinfló. Hace poco le han potenciado un poco para ayudar en combate. Tiene una habilidad perfecta para iniciar combate y aturdir a la vez al enemigo. Además, su 'ultimate' reduce daño en área a los aliados y genera daño.
Características: ***Apoyo, Tanque, Melé.***

Ataque **4/10** Vida **9/10**
Dificultad **5/10** Magia **7/10**





desafíos, la República y los Jedi siguen adelante con sus esfuerzos de recolonización. La reconstrucción de lo que los Sith destruyeron hace 300 años sería una victoria simbólica enorme que demostraría a la galaxia que no se debe temer a los Sith. Pero el Imperio no tiene intención de permitir que alcancen este logro.

Balmorra (Imperio 16-20 República 32-36)
Pocos lugares en la galaxia han visto la paz prometida por el Tratado de Coruscant tan minuciosamente "apartada" como el mundo de Balmorra. Ferozmente independiente, este durante largo tiempo aliado de la República ha encabezado la galaxia en la industria de armas y droides avanzados. Hoy los trabajadores de Balmorra viven y sufren bajo una total fuerza de ocupación imperial.
Poco después de que Balmorra fuera colonizado, en la infancia de la República, se convirtió en un paraíso para algunos de los más prolíficos fabricantes de aterradoras armas y droides de batalla en la galaxia conocida. Estos terribles activos militares, combinados con la estratégica localización del planeta cercano a los Mundos del Núcleo, mantuvieron Balmorra en constante estado de guerra. Tomando como objetivo las armas de guerra manufacturadas en el planeta, el Imperio Sith decidió tomar Balmorra y, como respuesta la República Galáctica, envió soldados para ayudar a los balmorranos en su lucha para preservar su independencia.
Al propagarse y expandirse la guerra, la presionada República no pudo seguir permitiéndose el gasto de fuerzas en Balmorra. Oleada tras oleada de tropas republicanas fueron retiradas del planeta para su reubicación en otras partes de la galaxia hasta que, finalmente, en concordancia con el Tratado de Coruscant, la República fue forzada a terminar oficialmente su apoyo a Balmorra. Una pequeña fuerza de incógnito de la República fue dejada en el planeta para ayudar a su resistencia, pero los balmorranos saben la verdad: han sido abandonados. Incluso así, el Imperio aún era incapaz de tomar el completo control de Balmorra.

Nar Shaddaa (20-24)
Uno de los lugares más vibrantes y peligrosos de la galaxia, Nar Shaddaa es un inmenso paisaje urbano en el que todo tiene un precio. Dominada por un mercado negro que transige de cualquier indulgencia, la luna se ha convertido en el último símbolo de la corrupción. Los niveles superiores presentan un interminable desfile de torres de neón y placenteros palacios flotantes, no existe mayor concentración de riqueza en toda la galaxia. Tras estas llamativas fachadas, los jefes criminales y enigmáticos emisarios políticos hacen tratos secretos que deciden el destino de los mundos, y tanto como la Republica Galáctica como el Imperio Sith quieren cambiarlo, El Cartel Hutt manda en Nar Shaddaa.
Por encima de toda la opulencia, sin embargo, se encuentra un idéntico nivel de brutalidad. Las entrañas de Nar Shaddaa ocultan alguno de los secretos más oscuros de la galaxia. En su búsqueda de tecnología avanzada, las empresas sin escrúpulos realizan peligrosas pruebas y experimentos con multitud de sujetos mientras que los señores del crimen emplean a esclavos en las numerosas cadenas de montaje. Los fugitivos se esconden de la ley tras haber cometido crímenes atroces, y presos desaparecidos



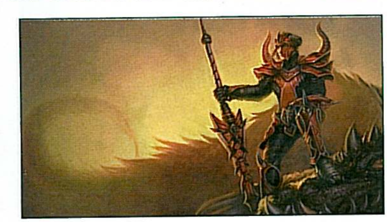


por toda la galaxia se encuentran en anónimas cárceles privadas.
Empresas criminales compiten por el poder con el Cartel Hutt, destacando entre ellas el Intercambio, el principal rival del Cartel Hutt. Mientras que los niveles superiores de Nar Shaddaa es uno de los lugares que cualquiera querría visitar, los niveles inferiores son evitados por cualquiera que esté en su sano juicio.
En un lejano pasado, antes de convertirse en el escaparate de los Hutt, Nar Shaddaa fue empleado como campo de refugiados evocii que habían sido expulsados de Hutta.
Por otro lado, tras la Guerra Civil Jedi, hace 300 años, muchos refugiados convergieron en Nar Shaddaa, y los criminales del Intercambio no dudaron en usarlos para atraer a los Jedi restantes para capturarlos. Más recientemente, al inicio de la Gran Guerra, que llevó a la ruina a muchos sistemas estelares, trajo grandes beneficios a Nar Shaddaa. Mientras que otros sistemas ofrecían su lealtad al Imperio o a la República, los Hutt de Nar Shaddaa se dieron cuenta de que podrían mantener su autonomía y sacar tajada si colaboraban con ambas partes.
Este delicado equilibrio ha vuelto más peligrosos los negocios, pero no ha disuadido a la competencia. El Intercambio y el Cartel Hutt se han involucrado en una guerra por controlar el crimen que está presente por toda la galaxia, pero que se centra en Nar Shaddaa.

Tatooine (24-28)
Alejado en el Borde Exterior, las arenas de Tatooine arden bajo el resplandor de dos soles brillantes. Pequeños núcleos de población salpican el devastado paisaje, rodeados por estériles dunas y cañones rocosos que han matado silenciosamente a muchos de los que han osado aventurarse en el desierto. Entre los barrios de chabolas y los asentamientos existentes, los viajeros pueden encontrar refugio para el brutal clima, aunque la confianza es tan escasa como el agua en este mundo sin ley. Visitantes y residentes por igual deben vigilar sus espaldas en las poblaciones de Tatooine.
Durante siglos, Tatooine ha sido de escaso interés para el resto de la galaxia, hasta que la Corporación Czerka apareció hace quinientos años, tratando de explotar los recursos naturales que creían que había bajo la superficie de Tatooine. Los esfuerzos de Czerka de minar Tatooine terminaron en fracaso, pero gracias al clima hostil, el planeta resultó ser el emplazamiento ideal para la división de Armas Secretas de Czerka. Viéndose capaz de operar sin restricciones, Czerca trajo experimentos y tecnologías demasiado horribles y peligrosos como para que les permitieran llevarlos a cabo en otros sistemas. Si bien nadie sabe el punto que alcanzó Czerka con sus investigaciones en Tatooine, está claro que sin previo aviso Czerka desapareció de Tatooine, dejando sus instalaciones a merced de las arenas del desierto.
El puesto de avanzada de Czerka en Anchorhead se convirtió en un refugio fuera de la ley para piratas, contrabandistas y todo aquel que quisiera pasar desapercibido. Aunque Anchorhead sirve ocasionalmente como parada para naves de la República, ésta no tiene presencia oficial en el planeta. Sin embargo, y sin saberlo la República, el Imperio ha establecido cierta presencia en Tatooine para explorar los antiguos laboratorios de Czerka. El Imperio ha fijado una pequeña fuerza en la localidad de Mos Eisley donde











MISS FORTUNE
DPS AD

Heroína muy fácil de manejar y jugar. Su estilo de juego se centra en atacar a distancia e ir desgastando. Sus habilidades como mejor escalan es con mucho AD, es decir Daño. Tiene muy buena supervivencia con el ralentizar de una de sus habilidades y su pasiva de correr más al no estar en combate.
Características: ***A distancia,Daño.***

Ataque **9/10** Vida **3/10**
Dificultad **4/10** Magia **6/10**



NOCTURNE
DPS AD

El asesino de las sombras. Un héroe muy divertido de jugar, puede junglear, y jugar en equipo, muy completo en todos los aspectos. Se basa en realizar mucho daño y rápido. Recomendado para aprender a jugar, en partidas serias suele ser eliminado de los primeros.
Características: ***Daño, Asesino, A distancia, Melé.***

Ataque **10/10** Vida **6/10**
Dificultad **7/10** Magia **3/10**



MORDEKAISER
OFFTANK DPS AP

Un héroe complicado de jugar y comprender. Se basa en activar constantemente sus habilidades para tener una armadura extra que absorba los daños. Realiza mucho daño mágico bien equipo, llegando a ser un Tank imparable, si serlo en un principio. Su 'ultimate' es muy dañino.
Características: ***Mago, Offtank, Melé, Daño.***

Ataque **7/10** Vida **7/10**
Dificultad **4/10** Magia **7/10**



NUNU
OFFTANK DPS AP

Más que un offtank es un DPS AP con mucha vida. Ralentiza y se cura, lo que lo convierte en un héroe para aguantar solo una línea y para tardar en volver a base. Su 'ultimate', aunque poderosa de daño, es muy vulnerable a cualquier 'stun', ya que la anula por completo.
Características: ***Mago, Melé, Daño.***

Ataque **5/10** Vida **7/10**
Dificultad **4/10** Magia **8/10**



MORGANA
SUPPORT DPS AP

Una maga que es a su vez antimaga. Tiene una cárcel para atrapar, por eso es buena support, pero además puede poner un escudo contra cualquier daño mágico o habilidades. No es recomendada para principiantes pero, por contra, una vez la domines es muy divertida jugarla.
Características: ***Maga, Apoyo, A distancia.***

Ataque **2/10** Vida **7/10**
Dificultad **8/10** Magia **9/10**



OLAF
DPS AD

El bruto de la clase, el de mucha chicha pero poco cerebro. Así es Olaf, pega mucho y bien, pero no le pidas habilidades especiales. Él, todo lo que hace es pegar y pegar y en el lvl es imparable. No es muy recomendado para aprender a jugar ni para partidas serias, por su poco aporte al equipo.
Características: ***Melé, Daño.***

Ataque **10/10** Vida **6/10**
Dificultad **5/10** Magia **4/10**



NASUS
OFFTANK DPS AD

Un héroe muy poderoso que, a pesar de no comenzar bien los combates, los aguanta muy bien gracias a sus habilidades. Muy entretenido de jugar y muy recomendado para noveles, eso sí, no para aquellos que van a lo loco. Nasus es poderoso pero no inmortal.
Características: ***Melé, Tanque, Daño.***

Ataque **8/10** Vida **6/10**
Dificultad **3/10** Magia **7/10**



ORIANNA
SUPPORT

No cura, pero hace todo lo demás bien. Realiza poco daño pero en la justa medida para apoyar. Pone un buen escudo, acelera a los aliados y ralentiza enemigos, y para acabar su 'ultimate' es capaz de reunir y romper habilidades de casteo en área a los enemigos generándoles daño mágico. Características: ***Maga, Apoyo, A distancia.***

Ataque **5/10** Vida **4/10**
Dificultad **9/10** Magia **10/10**





Menudos cabreos pilla Morgana Cocinera cuando se le queman las galletas.



¿Puede que Nasus Galáctico participara de extra en la peli de Stargate?



Una auténtica sirvienta francesa es Nidalee...



NIDALEE
SUPPORT DPS AP

Posiblemente, la heroína más difícil de controlar del juego. Muchas horas se necesita para controlarla correctamente, y si lo consigues serás el motivo de todas las victorias de tu equipo. Puede curar, poner trampas y tiene muy buena supervivencia convirtiéndose en felino.
Características: ***Maga, Apoyo, A distancia, Melé, Daño, Cura.***

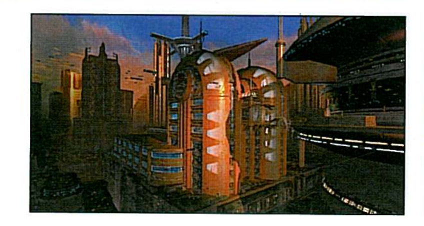
Ataque **6/10** Vida **5/10**
Dificultad **10/10** Magia **8/10**



PANTHEON
DPS AD

Otro héroe parecido a Olaf, pero más útil en combates. Realiza mucho daño, pero su toque especial reside en su pasiva, que le otorga un escudo cada 3 golpes. Tiene un valioso 'stun' y una lanza que realiza mucho daño si lo equipas bien a velocidad de ataque y a daño.
Características: ***Melé, Daño, Aturdir.***

Ataque **10/10** Vida **4/10**
Dificultad **4/10** Magia **4/10**







los jawas habían restaurado un espaciopuerto esperando fomentar el comercio, solo para ver su trabajo tomado por el Imperio que devolvió a los jawas al desierto. Esta situación coloca a las tropas imperiales en una localización próxima a la comunidad principal de Anchorhead.
Entre las dos...un terrible secreto duerme bajo las arenas.

NIVELES 30-40

Alderaan (28-32)

Desde la creación de la República, la nobleza de Alderaan ha estado a la cabeza políticamente, tomando una posición de paz, libertad y unidad en el Senado Galáctico. Mientras Coruscant ha sido conocido como el corazón de la República, Alderaan ha sido su alma. A raíz del Tratado de Coruscant, Alderaan se retiró de la República, y pronto comenzó una de las guerras civiles más sangrientas de la historia galáctica. El futuro de este glorioso planeta está en duda. Conocido por su cautivadora belleza, los verdes bosques y las cadenas montañosas cubiertas de nieve de Alderaan han sido siempre una visión de la utopía. Como sus paisajes, el proceso político de Alderaan ha sido históricamente tranquilo, aunque la corona ha ido y venido muchas veces entre las mismas familias nobles. Durante la Gran Guerra, sin embargo, la tranquilidad de Alderaan fue destruida. Tratando de hundir la moral de la República, el Imperio Sith invadió el planeta con toda su fuerza, las defensas locales fueron abrumadoramente superadas y la familia real fue tomada como rehén.
La reacción fue igualmente rápida y salvaje, fuerzas de la República y Jedi aprovecharon sus reservas de valor y acudieron a rescatar Alderaan. Los héroes de la República hicieron desaparecer a los invasores y propinaron al Imperio Sith una derrota humillante.
La invasión imperial a Alderaan no se olvidó, sin embargo. Por primera vez en la historia, los líderes de Alderaan se convirtieron en la voz del Senado para una acción militar agresiva. Cuando un año más tarde se firmó el Tratado de Coruscant, el príncipe heredero de Alderaan se marchó del Senado en señal de protesta. Alderaan se separó de la República y se convirtió en un sistema independiente. La decisión del príncipe heredero fue recibida con reacciones mixtas en su hogar, aunque muchos le apoyaban, otros estaban indignados. Pese a la controversia, el orden se mantuvo hasta que un asesino arrebató con su bláster la vida del príncipe, y la reina murió sin herederos pocos días después. El Parlamento de Alderaan se convirtió pronto en un punto muerto entre las casas nobles que debían heredar el trono. En cuanto una de las casas trató de resolver la situación con una demostración de fuerza estalló la guerra civil en todos los frentes.
Sin embargo, no importa cuán caótico o violento sea el clima político, el legado histórico y la belleza pura de su medio ambiente hacen de Alderaan un lugar impresionante de contemplar. La cuestión radica en qué manos acabará este tesoro finalmente...

Quesh (36-37)

Los venenos del entorno de Quesh han hecho de este uno de los planetas más peligrosos y a la vez más valiosos de la galaxia, motivo suficiente para una batalla salvaje entre el Imperio Sith y la República Galáctica. Pese a que los productos químicos de Quesh son letales para la mayoría de las formas de vida, también son útiles para confeccionar algunos de los estimulantes suprarrenales más potentes, y para enriquecer a quien controle los ingredientes.
Si la República pudiera procesar los delicados compuestos químicos, conseguiría una fuente importante de ingresos en un momento crítico para ayudar al esfuerzo bélico. Sin embargo, los ingenieros de la República no fueron capaces de dominar las técnicas para sintetizar los estimulantes suprarrenales, y se vieron en la necesidad de buscar ayuda en aliados poco corrientes, los Hutt. Tres familias del Cartel Hutt fueron convencidas para hacer caso omiso a su tratado de neutralidad con el Imperio a cambio de una reducción de costes en estimulantes suprarrenales, una oferta que ningún Hutt podría rechazar. Mientras el Cartel recibiera su parte, miraría hacia otro lado.
Durante una década, la República invirtió mucho en Quesh. Pero a pesar de que la República se esforzaba en mantener Quesh en secreto, los chismes y rumores de mineros y trabajadores no tardaron en filtrarse, y al poco tiempo el Imperio se enteró de la existencia de aquella fuente de riqueza química, y de que los Hutt vulneraron el tratado. El Cartel declaró traidores a las familias que se aliaron con la República y ayudó al Imperio, que lanzó un ataque a gran escala contra Quesh con el fin de socavar los esfuerzos de la República y conseguir esos valiosos recursos para sus fines.
Ahora, la República combate para defender su inversión del Imperio y sus descontentos aliados Hutt.

Hoth (37-41)

Uno de los planetas más alejados y desprovistos de vida de la galaxia conocida. La República no estaba realmente interesada en Hoth hasta que se produjo allí una devastadora derrota militar. En el apogeo de la Gran Guerra, las flotas republicanas e imperiales se enfrentaron en la órbita de Hoth en una de las batallas decisivas, dónde resultaron destruidas algunas de las naves más avanzadas y poderosas de la galaxia. A raíz de la batalla, la superficie de Hoth se convirtió en un masivo cementerio de naves espaciales, lleno de restos de naves de guerra de ambos bandos, incluidos varios prototipos de nave que la República había desplegado con la esperanza de cambiar el curso de la guerra. Pero como la guerra continuó, ni la República ni el Imperio contaban con recursos suficientes para montar una operación de recuperación.
Al enterarse de la riqueza tecnológica abandonada en la superficie de Hoth, una confederación de ambiciosos piratas comenzó una operación "clandestina" de recuperación. Trajeron un ejército de droides y mercenarios y comenzaron a recoger restos de las naves de la superficie y utilizándolos en sus propias naves en un esfuerzo por crear una armada pirata.
Al firmarse el Tratado de Coruscant, sin embargo, tanto la República como el Imperio han vuelto a reclamar lo que queda de sus naves de guerra, y Hoth se ha convertido en un punto de contienda considerable. Pese a la paz y a la remota localización del planeta, se han producido numerosas escaramuzas, y ahora las dos superpotencias se han atrincherado en Hoth, dedicadas a combatir entre sí hasta que el frío extremo no deje rastro de ellos.

NIVELES 40-50

Belsavis (41-44)

La República conocía Belsavis desde antes de la Gran Guerra Hiperespacial, pero durante siglos el planeta











POPPY
DPS AD
Una gran heroína que, a priori, parece fácil de usar, pero no lo es. Su truco radica en su habilidad para empujar, siempre ha de hacerse hacia tus compañeros. Su 'ultimate' le hace invulnerable a todo menos al enemigo seleccionado. Perfecta para iniciar combate y tiene buena supervivencia.
Características: ***Melé, Daño, Aturdidora.***

Ataque **5/10** Vida **6/10**
Dificultad **7/10** Magia **9/10**



SHACO
DPS AP/AD
A lo largo de todo el tiempo de juego del *LoL*, este héroe se ha jugado de mil y una maneras diferentes. Su juego radica en sorprender al enemigo estando oculto y matarlo, como el asesino que es. Es difícil de controlar y ¿AD o AP? Pues como más te guste a ti...
Características: ***Mago, Melé, Daño, Ocultación.***

Ataque **9/10** Vida **5/10**
Dificultad **10/10** Magia **7/10**

LOS ASPECTOS



A Poppy le encantan los caramelos, y su día favorito del año es Halloween.



Todos los héroes tienen su hobby, y el de Singed es el surf y la playa.



Ryze es un buen profesor.

RAMMUS
TANK
Un Tank puro, de los pocos que existen. Es débil contra enemigos mágicos, pero a los enemigos físicos los destroza. Tiene una habilidad para devolver daño recibido y además puede provocar al enemigo para que le ataque y así iniciar los combates. Tiene mucha supervivencia.
Características: ***Melé, Tanque, Iniciador.***

Ataque **5/10** Vida **10/10**
Dificultad **6/10** Magia **6/10**



SHEN
TANK
Un héroe muy complicado de manejar y usar correctamente, puesto que sus habilidades, aunque orientadas a Tank, no son del todo positivas. Solo recomendado para jugadores expertos. Su 'ultimate' pone un escudo a un aliado protegiéndole del daño y le teletransporta.
Características: ***Melé, Tanque, Iniciador.***

Ataque **4/10** Vida **10/10**
Dificultad **4/10** Magia **4/10**

RENEKTON
DPS AD
El hermano de Nasus, y por ende, parecido a él en el estilo de juego. Un héroe poderoso a melé, y que necesita golpear para poder realizar las habilidades con la rabia obtenida. Puede aturdir y lanzarse al enemigo. No recomendado para recién iniciados en el juego.
Características: ***Melé, Daño, Aturdidor.***

Ataque **10/10** Vida **6/10**
Dificultad **4/10** Magia **3/10**

SINGED
TANK
Otro de los pocos Tanks puros del juego, pero a la vez extremadamente difícil de jugar y controlar como se debe. No genera mucho oro, pero tiene mucha supervivencia, armadura y aguante. Su juego consiste en envenenar y empujar al enemigo para iniciar el combate.
Características: ***Melé, Tanque, Envenenador, Iniciador.***

Ataque **6/10** Vida **7/10**
Dificultad **6/10** Magia **8/10**

RUMBLE
DPS AP
Un gran DPS AP es éste héroe. Su debilidad reside en que pega a melé, pero sus habilidades son muy poderosas y con poco tiempo de activación. Su 'ultimate' es la habilidad con más rango de daño del juego. Es muy divertido de jugar, pero algo complicado de dominar.
Características: ***Mago, Melé, Daño.***

Ataque **4/10** Vida **7/10**
Dificultad **9/10** Magia **9/10**



SION
DPA AP
Un tremendo héroe que, a pesar de parecer AD, es AP, donde realiza el mayor daño posible. Sus habilidades le otorgan un escupo que al explotar causa daño, y una habilidad que aturde. Un enemigo muy temible, pero complicado de manejar si estás empezando en *LoL*.
Características: ***Melé, Daño, Aturdidor.***

Ataque **6/10** Vida **9/10**
Dificultad **5/10** Magia **8/10**



RYZE
DPS AP
Uno de los primeros héroes de *LoL*, y sigue en la cresta de la ola. Puede realizar gran cantidad de daño en grupo e individualmente. Tiene poca vida pero gran supervivencia al usar su habilidad de jaula sobre los enemigos. Fácil y divertido de jugar para los noveles.
Características: ***Mago, Apoyo, A distancia, Daño.***

Ataque **3/10** Vida **3/10**
Dificultad **4/10** Magia **10/10**



SIVIR
DPS AD
Una amazona que juega al desgaste. Muy infravalorada por los jugadores, pero con un gran potencial si se usa correctamente, desde segunda línea y con equipo de velocidad de ataque y daño. Su 'ultimate' potencia al resto de héroes, sobre todo a los AD y Tanks.
Características: ***Daño, A distancia, Apoyo.***

Ataque **10/10** Vida **4/10**
Dificultad **4/10** Magia **2/10**







no llamó la atención. Exceptuando alguna actividad volcánica poco usual, el planeta se ha considerado como poco destacable en todos los aspectos. Belsavis fue añadido a las cartas estelares, calificado nada más como otra curiosidad más del Borde Exterior.

Hace cincuenta años, mientras investigaban las divisiones tropicales del planeta, que parecían desafiar la barrera del hielo de forma natural, los científicos de la República encontraron lo que parecía ser una antigua prisión construida por el Imperio Rakata. Tras aquellos campos de fuerza y metales pesados estuvieron los presos más temidos de la Galaxia. Los esfuerzos de la República por explorar y asegurar la red de bóvedas fueron obstaculizados por los ataques de las feroces criaturas exóticas y por droides casi imparables.

Al darse cuenta de que era solo cuestión de tiempo que las bóvedas y cámaras de estasis que contenían a los presos fallasen, la República se comprometió a mantener el complejo y a establecer una nueva prisión en la superficie no utilizada de Belsavis. En secreto, el Servicio de Información Estratégica decidió que aquella prisión, a la que apodaron "La tumba", fuera solo utilizada en los casos en los que la ejecución fuera impracticable o imposible. Cuando estalló la Gran Guerra, la población que se "hospedaba" en la Tumba aumentó: Mandalorianos, Señores Sith y creaciones de la alquimia Sith fueron enviados a Belsavis para su contención. Con rumores de la existencia de "La tumba", la Inteligencia Imperial comenzó la búsqueda de la legendaria súper prisión. A pesar de los esfuerzos de la República por mantener la ubicación de "La tumba" en secreto, el Imperio localizó el complejo y envió equipos de intervención para liberar a los prisioneros Sith.

Voss (44-47)

Voss es un planeta con más preguntas que respuestas. Descubierto por accidente poco después de la firma del Tratado de Coruscant, sus rocosas mesetas, sus picos vírgenes y sus verdes bosques dieron lugar a pensar que no estaba habitado, salvo por Gormak, una especie nativa experta en tecnología pero sin capacidad de volar, que resultaron ser más hostiles de lo esperado. Sin embargo, cuando la segunda especie de Voss, con mucha menos población, se dio a conocer, la Galaxia se vio arrastrada al caos y la guerra estaba a punto de reiniciarse.

En primer lugar, aislados en un pico de gran altura y superados en número por millones de sus enemigos, los nativos que no eran Gormak utilizaban el mismo nombre para definirse que para su mundo: Voss. Atrapados en una guerra perdida contra un enemigo implacable que los ve como una violación del orden natural, los apurados Voss han sobrevivido gracias a la formación y disciplina de sus comandos, la ubicación y fortificación de su ciudad montañosa y la infalible guía de los místicos Voss.

Los místicos Voss son usuarios de la Fuerza de gran poder. Tanto los Sith como los Jedi opinan lo mismo. Sin embargo, los Voss no lo ven del mismo modo, ellos no saben nada de la Fuerza y no les interesan las opiniones de forasteros. Los Místicos Voss tienen visiones que nunca se equivocan, los Voss siguen esas visiones y sobreviven. Cuando el Imperio Sith conspiró para conquistar Voss, la República trató de defender el planeta, pero los Místicos previeron ambos planes y finalmente toda una flota entera desapareció, el Imperio fue humillado y ahora las dos grandes potencias acuden pacíficamente a Voss para ganarse el favor de los Místicos.

Corellia (47-50)

Uno de los miembros fundadores de la República, Corellia es uno de los centros de negocios clave de la galaxia, y posee un alto valor estratégico. Además de ser el centro empresarial corporativo de la galaxia y de mantener su presencia en el Senado republicano, Corellia es la cuna de muchos líderes económicos, políticos y militares de la República. Mientras que Coruscant es el símbolo republicano del poder y la tradición, Corellia es el testimonio de la iniciativa de la República por el respeto de la libertad personal y económica.

La capital de Corellia, Coronet, es un ejemplo de eficiencia industrial mezclado con el respeto al medio ambiente. Decididos a mantener la belleza y particularidad de su mundo, los corellianos han declarado protegidas varias zonas verdes en el corazón de la ciudad. Sin embargo, bajo esta fachada de sofisticación, se encuentra un ambiente corrupto, la influencia de las corporaciones es constante en la política corelliana, y la mayoría de los corellianos aceptan este hecho a cambio de las libertades que les ofrece.

Pese a su reconocimiento por poseer un sistema jurídico laxo, se sabe que los corellianos son incondicionalmente leales a la República, razón por la que la mayoría de los rumores sobre influencias políticas imperiales en Corellia han sido ignorados hasta ahora. No existe una fuente fiable, pero se sabe que recientemente los canales de comunicación entre Corellia y la República han sido súbitamente cerrados.

Ilum (50-50)

Durante siglos, un tesoro en forma de recursos incalculables permaneció oculto en el más inesperado de los lugares, un pequeño y gélido planeta en el límite de la Galaxia, Ilum.

Los primeros en descubrir el potencial de Ilum fueron los Jedi. La riqueza del planeta, fuente de cristales Adegan bajo la superficie, sirvió para la construcción de sables de luz y los Jedi comenzaron a organizar peregrinajes a Ilum para forjar sus armas legendarias. Muchos de ellos perdieron la vida en el peligroso y lejano planeta, sorprendidos por las bestias brutales al acecho dentro de la hostil climatología.

A través de los años, la Orden estableció pequeños enclaves y templos para proporcionar refugio a los Jedi que hacían el largo viaje. Ilum se convirtió en un rito de acceso para los poderosos Jedi que construirían allí su sable de luz y un puerto seguro para los venerados Maestros Jedi que buscaban un lugar tranquilo para realizar su meditación.

Recientemente, sin embargo, la paz de Ilum se ha hecho pedazos. Inexplicablemente, el Imperio Sith descubrió la localización del planeta y atacó con tropas de choque y Sith, devastando el pequeño grupo de Jedi en el planeta y dejando en ruinas sus santuarios. Aunque la Orden fue diezmada hasta perder el control del sagrado lugar, los recursos de la República estaban demasiado dispersos para organizar un contraataque.











SONA

SUPPORT

Muy buena support, puede ayudar en combate acelerando la velocidad de movimiento, puede aturdir con su 'ultimate' y además se cura a sí misma a la vez que a los aliados. Muy fácil de jugar, pero con muy poca supervivencia si la encuentran por el combate.

Características: ***Maga, Apoyo, A distancia, Cura.***

Ataque **3/10** Vida **6/10**
Dificultad **2/10** Magia **9/10**



SORAKA

SUPPORT

La primera support de juego, y posiblemente de las más y mejores utilizadas. No cuesta mucho hacerse a ella, pero es un objetivo claro del enemigo por su poca vida. Tiene dos curas, pero la realmente importante es la que cura a todos los aliados del mapa, muy útil al principio de la partida.

Características: ***Maga, Apoyo, A distancia, Cura.***

Ataque **3/10** Vida **6/10**
Dificultad **4/10** Magia **8/10**



SWAIN

DPS AP

Héroe muy completo que puede generar gran cantidad de daño y además curarse solo. Tiene mucha supervivencia si dispone de maná y las habilidades para usar, sino es fácil objetivo. Puede ralentizar, y en 1v1 es poderoso, pero para combates de equipo pierde su superioridad.

Características: ***Mago, Daño, A distancia.***

Ataque **3/10** Vida **7/10**
Dificultad **6/10** Magia **10/10**



TRISTANA

DPS AD

La mejor heroína para los iniciados que les guste atacar a distancia. Tiene el salto como habilidad para escapar y genera mucho oro con su habilidad de dañar enemigos al matarlos. Su pasiva aumenta el rango de ataque a distancia por cada nivel. Necesita equipo de daño y velocidad de ataque.

Características: ***A distancia,Daño.***

Ataque **10/10** Vida **5/10**
Dificultad **4/10** Magia **4/10**



TRUNDLE

DPS AD

Héroe muy complicado de manejar, y más para principiantes. Es un bruto, como cualquier troll. Su habilidades residen en ralentizar al enemigo y generar más daño propio. Nunca inicies combate, siempre es preferible entrar una vez lo inicien. En 1v1 es imparable.

Características: ***Melé, Daño, Ralentizador.***

Ataque **8/10** Vida **7/10**
Dificultad **6/10** Magia **3/10**



TRYNDAMERE

DPS AD

El héroe favorito para los League of Legends, ya que está creado por su presidente, ya solo con eso ya te imaginas lo poderoso que es. En 1v1 es una mala bestia y puede iniciar combates él solo gracias a su 'ultimate', que durante unos segundos le hace inmortal. Muy difícil de manejar.

Características: ***Melé, Daño, Ralentizador, Iniciador.***

Ataque **10/10** Vida **6/10**
Dificultad **7/10** Magia **3/10**



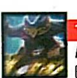
TARIC

TANK SUPPORT

Un héroe algo incomprendido por sus habilidades y características. Puede curar, aturdir, tiene armadura... precisamente por eso no llega a tener un buen rol ni como tank, ni como support. Se usa más como support y es difícil de controlar, no recomendado para iniciados a *LoL*.

Características: ***Apoyo, Melé, Cura, Tanque, Aturdidor.***

Ataque **5/10** Vida **9/10**
Dificultad **4/10** Magia **6/10**



TWISTED FATE

DPS AD/AP

En el último parche se ha visto devaluado mucho, le han quitado rango máximo a su 'ultimate', que le permitía teleportarse a cualquier punto del mapa. Genera mucho daño, tanto en AP y AD, aunque es mejor en AD. Puede aturdir y su pasiva da oro a todo el equipo.

Características: ***Mago, A distancia, Daño, Aturdidor.***

Ataque **7/10** Vida **3/10**
Dificultad **10/10** Magia **7/10**

LOS ASPECTOS

Si ya de por sí Teemo es adorable, disfrado de conejito de pascua aún más.

Algunos héroes están pluriempleados, como Tristana Bombera.

¿Quién mejor que un tahúr como Twisted Fate?



TEEMO

DPS AD/AP

El más tierno y gracioso héroe del juego, pero también uno de los más dañinos y odiado. Puede envenenar, ciega y tiene una 'ultimate' que consiste en poner setas invisibles que revelan el mapa y, si las pisa el enemigo, le ralentiza y envenena generándole gran cantidad de daño.

Características: ***Daño, A distancia, Ralentizador, Ocultación.***

Ataque **6/10** Vida **4/10**
Dificultad **5/10** Magia **8/10**



TWITCH

DPS AD

Un Robin Hood, pero oculto. Este héroe hace de ocultarse su principal valor, para sorprender al enemigo y realizarle daño antes de que reaccione. Puede envenenar, pero no tiene apenas supervivencia si el enemigo usa objetos para ver ocultos, ya que tiene poca vida.

Características: ***Daño, A distancia, Ocultación.***

Ataque **10/10** Vida **3/10**
Dificultad **9/10** Magia **4/10**



FLASHPOINTS:

SW:TOR también ofrece las populares mazmorras instanciadas para hasta cuatro jugadores. En esta ocasión, se llaman Flashpoints. ¡A por el loot!

Algo que caracteriza a todos los MMO es la posibilidad de agruparse con otros jugadores para poder superar contenido pensado para varias personas o particularmente difícil. A veces este contenido está personalizado para ti y para tu grupo, de manera que nadie más puede intervenir, asegurando así una experiencia libre de influencias no deseadas. Para ello se usan zonas separadas del juego normal que solo son accesibles para tu grupo. Lo que en otros juegos se conoce como instancias, aquí recibe el nombre de **Flashpoints**.

Para contenido especialmente difícil y que requiere la cooperación de varios grupos tenemos las Operaciones, la versión a gran escala de las Flashpoints.

The Black Talon (10-12) *Sólo Imperio*

El capitán de un transporte imperial se niega a obedecer ordenes oficiales para interceptar un transporte de la República, por lo que tú y tu equipo debéis haceros cargo de la situación. ¿Perdonaréis la vida del capitán o le mataréis?

The Esseles (10-12) *Sólo República*

Cuando un transporte de la República, que lleva a bordo a un alto cargo del Senado, es atacado por imperiales, tu equipo debe defender la nave y eventualmente decidir el destino del pasajero.

The Hammer Station (13-17) *Ambos*

El Hammer, un poderoso prototipo de estación de combate desarrollado por la República, que se creía destruido durante la guerra, ha resurgido en las manos de los Advozsec, que lo están usando para conquistar mundos sin alinear en el borde exterior de la galaxia.

Athiss (17-21) *Ambos*

Tu ayuda es solicitada para enviar un equipo a investigar la señal de socorro proveniente del planeta Athiss, hace tiempo hogar de un antiguo y loco Señor del Sith. Se teme por que un equipo de investigación de la República haya molestado algo que mejor no debería haberlo sido.

Mandalorian Raiders (21-25) *Ambos*

Cademimu (25-29) *Ambos*

Boarding Party (29-33) *Sólo Imperio*

Cuando un prisionero republicano de alto rango escapa de una prisión imperial, tu equipo debe cazarlo y prevenir un audaz ataque para destruir al Imperio Sith.

Taral V (29-33) *Sólo República*

El emperador mantiene cautivo a un poderoso Jedi en su prisión personal - una masiva estación espacial en el corazón de la nebulosa Maelstrom-. Solo un ordenador convenientemente preparado sería capaz de navegar a través de las traicioneras tormentas cósmicas que lo rodean.

The Foundry (33-37) *Sólo Imperio*

Maelstrom Prison (33-37) *Sólo República*

Colicoid Wargame (37-41) *Ambos*

Red Reaper (41-45) *Ambos*

Directive 7 (45-49) *Ambos*

Droides amotinados en una remota luna han desarrollado una tecnología que podría llevar a la destrucción masiva tanto del Imperio como de la República. Debéis terminar con esa rebelión antes de que sea demasiado tarde.

The Battle of Ilum (48-50) *Ambos*

The False Emperor (48-50) *Ambos*













UDYR
DPS AD

Héroe muy entretenido y estético con sus habilidades. Tiene posibilidades para junglear y además es perfecto para entrar en combate una vez iniciado con sus stun. Tiene buena supervivencia y escapa fácilmente gracias a sus habilidades. Con un stun o extenuar este héroe deja de ser útil.
Características: ***Melé, Daño, Luchador.***

Ataque **7/10** Vida **9/10**
Dificultad **8/10** Magia **6/10**



WARWICK
DPS AD

El jungler por excelencia, el héroe que mejor se mueve por la jungla, sobre todo por su pasiva, que por cada golpe que hace se cura. Últimamente se usa mucho híbrido con AD y AP, pero para comenzar a jugar con él, mejor ir a AD. Es muy divertido y recomendado para jugarlo.
Características: ***Melé, Luchador, Aturdidor, Daño.***

Ataque **8/10** Vida **5/10**
Dificultad **3/10** Magia **5/10**





¿Quién teme al Warwick feroz de caperucita roja?



Se llama Vladimir, chupa sangre, sus similitudes con Drácula son enormes...



Veigar es un fanático de El Señor de los Anillos, y por eso se disfraza de mago.

URGOT
DPS AD

Héroe incomprendido, no se usa mucho por su falta de daño y habilidades par el combate. Si quieres divertirte un rato es idóneo, pero si deseas obtener la victoria y no conoces su uso es casi una derrota asegurada. Su 'ultimate' te intercambia de posición con el enemigo, pero no tiene mucho alcance.
Características: ***A distancia,Daño.***

Ataque **9/10** Vida **6/10**
Dificultad **9/10** Magia **4/10**



WUKONG
DPS AD

El último héroe de *LoL* hasta la fecha. Es perfecto para el combate, normal, siendo el aprendiz de Maestro Yi. Gana mucho si va con alguien en línea, y no sirve para junglear. En partidas serias y con un buen equipo de héroes este personaje realiza mucho daño.
Características: ***Daño, Melé, Luchador.***

Ataque **8/10** Vida **5/10**
Dificultad **8/10** Magia **7/10**

VAYNE
DPA AD

Una auténtica asesina, todas sus habilidades están orientadas al daño y a eliminar a su objetivo. Su único fallo es el humano, que al manejarla te metas tanto en el papel que al final tu también mueras. No tiene mucha supervivencia, pero es fácil de usar.
Características: ***Asesina, Daño, A distancia.***

Ataque **10/10** Vida **2/10**
Dificultad **4/10** Magia **3/10**

VEIGAR
DPS AP

Un mago oscuro, cuyo daño proviene del AP. Puede aturdirte con una jaula y si realizas el combo de las habilidades mata sin opción a respuesta. Si se equipa bien y las partidas se alargan, con el 'ultimate' y otra habilidad mata. Su supervivencia es alta si usas bien su jaula, pero tiene poca vida.
Características: ***Mago, Daño, A distancia, Aturdidor.***

Ataque **3/10** Vida **3/10**
Dificultad **7/10** Magia **10/10**



VLADIMIR
DPS AP, OFFTANK

El vampiro del grupo, y el único. Su característica reside en que a más vida, más AP, y a más AP, más vida. Convirtiéndose en un offtank perfecto con un gran daño. Tiene mucha supervivencia, y además sobrevive gracias a su habilidad de chupar sangre, haciendo daño y curándose.
Características: ***Mago, Daño, A distancia.***

Ataque **3/10** Vida **7/10**
Dificultad **3/10** Magia **9/10**

XIN ZHAO
DPS AD

Un luchador que genera mucho daño y rápido con todas sus habilidades. Tiene una que al alcanzarte resulta difícil ya escapar de él. Tiene poca supervivencia y no podrá escapar de un combate no deseado pero es muy fácil de usar. Recomendado por su facilidad de uso.
Características: ***Melé. Daño, Luchador.***

Ataque **9/10** Vida **7/10**
Dificultad **4/10** Magia **4/10**



YORICK
DPS AD

Héroe con uno de los aspectos más divertidos del juego, como su estilo de juego. Muy entretenido y a la vez potente en su daño. Hay que jugarlo siempre a la defensiva por su poca supervivencia para escapar, pero en combate realiza mucho daño, si entramos al combate ya iniciado.
Características: ***Melé. Daño, Luchador.***

Ataque **7/10** Vida **7/10**
Dificultad **4/10** Magia **7/10**



ZILEAN
SUPPORT, DPS AP

Este héroe no cura, pero si te puede salvar de morir con su 'ultimate', que te devuelve a la vida si mueres. Además, aumenta la velocidad de movimiento aliado y reduce la de los enemigos. Si fuera poco, con buen AP es destructor. Tiene buena supervivencia para escapar de combates.
Características: ***Maga, Apoyo, A distancia, Daño.***

Ataque **3/10** Vida **6/10**
Dificultad **5/10** Magia **9/10**

PROFESIONES Y TU NAVE:

Todo el Crafting y un Housing muy particular.

Ya que están íntimamente ligados, los compañeros y las profesiones deben ser tratados en el mismo apartado. Pero, ¿qué entendemos como Compañeros en *SWTOR*? Si has jugado a alguno de los anteriores juegos de BioWare, lo comprenderás. Los Compañeros son personajes no jugadores (NPC's) que se unen al tuyo como acompañantes y que normalmente combaten a tu lado o te ayudan de alguna u otra forma.
Aunque esto no es novedad en muchos juegos basados en títulos de rol, en BioWare han dado una vuelta más de tuerca, dotándoles de personalidades propias, capacidad de opinar sobre tus acciones, posibilidad de desarrollar sus propias historias e incluso establecer una relación romántica con el personaje jugador.
En *SWTOR* nuestro personaje va adquiriendo Compañeros según desarrolla su historia, y son únicos para cada clase. Cada una de las 8 clases acaba teniendo 5 compañeros distintos que nos ayudan en el combate, ya sea batallando ellos mismos, atrayendo la atención de los enemigos o sanando nuestras heridas. Pueden ser equipados de la misma manera que nosotros, desarrollan habilidades según suben de nivel e incluso participan en nuestras historias activamente.

PROFESIONES

Una de las características más importantes de los Compañeros es que van a ser ellos los que realicen las tareas de fabricación de objetos o crafting, y de hecho las realizan en tiempo real. Si mandamos a nuestro Compañero a fabricarnos unas botas, mientras está realizando la tarea, que puede llevar desde unos pocos minutos a unas horas, no estará disponible para nada más.
La lista de profesiones a nuestra disposición, de la que podemos aprender y desarrollar solo tres del total, se divide en tres tipos:

Profesiones de recolección

- **Archaeology:** la habilidad de recuperar objetos imbuidos como cristales de sables de luz y artefactos antiguos. Útil para Artifice y Synthweaving.
- **Bioanalisys:** permite la recolección de muestras de material genético de plantas y criaturas. Es la mejor opción para combinar con Biochem.
- **Scavenging:** el arte de recuperar materiales y partes de tecnología antigua dañada. Útil si se combina con Armormech, Cybertech o Armstech.
- **Slicing:** la habilidad de acceder a sistemas de ordenador asegurados o cajas cerradas para adquirir valiosos datos y patrones de fabricación raros. La mejor para hacer dinero.

Profesiones de fabricación

- **Armormech:** habilidad para trabajar metales pesados y escudos electrónicos para construir todo tipo de armaduras personales.
- **Armstech:** construcción de pistolas, rifles bláster y mejoras.
- **Artifice:** la delicada construcción de objetos Sith y Jedi, ya sean cristales o los propios sables de luz.
- **Biochem:** la ingeniería necesaria para la creación de sueros químicos e implantes biológicos.
- **Cybertech:** experiencia técnica para la construcción de gadgets y componentes para droides y armaduras tecnológicas.
- **Synthweaving:** la habilidad en la creación de armaduras ligeras como las túnicas de los Jedi y Sith.





Habilidades en Misiones

- **Diplomacia:** el arte de llevar y administrar delicadas negociaciones.
- **Investigación:** la habilidad de examinar evidencias y seguir pistas para descubrir valiosos secretos.
- **Treasure Hunting:** la pericia para hallar y recuperar suculentos objetos tras seguir vagas pistas.
- **Underworld Trading:** Maña para moverse por los bajos fondos y conseguir materiales y recursos de dudosa procedencia.

TU NAVE

Como ya hemos comentado antes, a partir de nivel 16 o 17, si seguimos religiosamente las misiones principales, nos haremos con nuestra propia nave. Son tres modelos por facción, repartiéndose una para las dos clases Jedi y Sith y las otras dos para Soldado, Contrabandista, Cazarrecompensas y Agente imperial.
Aunque sean distintos modelos todas son del tamaño de una corbeta ligera. Lo que vendría a ser el tamaño del Halcón Milenario, si hacemos referencia a las películas. Todas están fuertemente armadas y son capaces de enfrentarse a modelos de naves superiores sin problemas.
A partir del momento en el que las recibimos, estas pasan a convertirse en lo que en otros juegos sería el housing, es decir, nuestro hogar. Además, nuestros compañeros se instalarán en ella también, haciendo nuestras travesías espaciales un poco menos solitarias.
Desde ella podremos acceder a un holocomunicador para recibir misiones de los altos mandos, podemos charlar tranquilamente con nuestros compañeros si tienen algo que decirnos y podemos desplazarnos a lo largo y ancho de la galaxia con solo abrir el mapa estelar de la consola de control.
Además, una vez que tengamos la nave podremos participar en misiones espaciales, donde nuestra vista cambia a una cámara exterior donde controlamos el movimiento y las armas de a bordo en un pequeño minijuego tipo arcade sobre raíles, pero muy divertido, con el que podemos ganar créditos, experiencia e incluso títulos para nuestro personaje.
Otra característica es la de poder ir aumentando los atributos de nuestro vehículo, comprando mejores armas, escudos, motores, etc. ¡Las misiones espaciales más difíciles van a requerir una inversión extra para poder ser completadas!
A continuación, os damos una pequeña descripción de las naves que tendréis a vuestra disposición llegado el momento.

CORBETA LIGERA CORELLIANA CLASE DEFENSOR

- **Propietario:** Caballero Jedi y Jedi Consular

Desarrollado durante la crisis de la Gran Guerra, el Defensor fue una nave-personalizable para la Orden Jedi. El Consejo Jedi encargó esta nave espacial tras determinar que los buques del ejército de la República no encajaban en el tipo de misiones más especializadas a las que los Jedi están acostumbrados. El diseño exterior está basado en el modelo de consumo "corbeta", pero ha sido modificada con innumerables mejoras. El Defensor incluye dos niveles: el nivel superior formal que contiene la sala de reuniones diplomática y una sala de conferencias en el centro de la nave, esta sala contiene un sistema único de holoconferencia

LOS MAPAS

Te desvelamos al detalle la historia y el sistema de juego que existe sobre los dos mapas: Grieta del Invocador de 5v5 y Bosque Retorcido de 3v3 en *League of Legends*.

GRIETA DEL INVOCADOR

HISTORIA: El Campo de la Justicia más antiguo y venerado se llama Grieta del Invocador. La Grieta se ubica en un bosque remoto, entre Freljord, el río Serpentine y los Montes Apuntados. Es uno de los pocos lugares de Valoran donde existe la mayor concentración de energía mágica, lo que lo convierte en un escenario muy codiciado para ir en busca de actividades mágicas. El bosque sobre el que se asienta la Grieta ha sido testigo de varias batallas a lo largo de la Historia, durante las diversas Guerras Rúnicas de Runaterra. En los tiempos modernos, este campo de batalla se conoce como el mejor campo de pruebas para cualquier aspirante a invocador. La Grieta es también el campo de batalla en el que se han tomado algunas de las mayores decisiones políticas de Valoran desde la constitución de la Liga de Leyendas, y es el lugar donde todo héroe se hace un nombre en la historia de la Valoran y la Liga de las Leyendas.



SISTEMA DE JUEGO: El objetivo de la Grieta del Invocador es muy sencillo: destruir el Nexo del enemigo. Para ello, los campeones deben atravesar uno de los tres caminos para atacar a su enemigo en los puntos más débiles que puedan aprovechar. Cada calle del lado del equipo rival está defendida por numerosas torretas, y todas son más fuertes cuanto más cerca están de su respectivo Nexo. Para acceder a la base principal de ese equipo, deben eliminarse todas las torretas. Para lograr el éxito es imprescindible el trabajo en equipo con otros invocadores, ya que es fácil que los campeones sean víctimas de las emboscadas enemigas en las calles de la Grieta. En este mapa participan dos equipo de cinco jugadores en cada uno. La mejor 'setup' (formación) para enfrentarse a este mapa y a los enemigos es una creada por un Tank, Offtank/DPS, DPS Fisico, DPS Mágico y un Support. También es el mapa que se usa en competiciones oficiales, y al que más valor se le otorga.





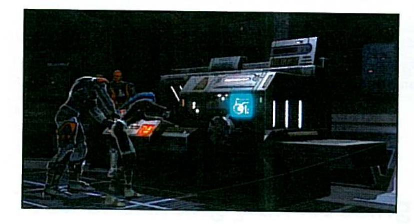


BOSQUE RETORCIDO

HISTORIA: El Campo de la Justicia conocido como Bosque Retorcido es uno de los campos de batalla más recientes de la Liga y, por tanto, un misterio aún para muchos de los competidores de la Liga. El lugar se sitúa al norte de los Montes Apuntados, en una gran extensión de bosque comprendida entre la ciudad estado de Zaun y uno de los principales pasos que conectan Noxus con los extremos septentrionales de Valoran. Se trata de uno de los pocos bosques cercanos a Zaun que aún no se han explotado en busca de recursos naturales; un simple vistazo a la geografía del campo de batalla deja patente el motivo.

El abuso de la magia, principalmente desde Zaun, pero también a causa de las numerosas batallas que tuvieron lugar aquí durante las distintas Guerras Rúnicas, ha convertido el frondoso entorno del Bosque Retorcido en un terreno estrafalario de apariencia casi fantasmal. Los dos nexos que alimentan el Bosque Retorcido se dedican más a intentar mantener la estabilidad física de la región que a las otras tareas que habitualmente realizan.

SISTEMA DE JUEGO: El mapa del Bosque Retorcido ofrece acción de 3 contra 3 a un ritmo más rápido gracias a su diseño en dos calles / dos bosques. Una calle tiene curvas y la otra es recta. El mapa también cuenta con varios campamentos de monstruos neutrales y abundantes oportunidades para la lucha en equipo, proporcionadas por los dos extensos bosques que contiene. El de la parte superior solo es accesible desde la calle superior, sus monstruos ofrecen más recompensa y está estructurado para favorecer los encuentros al azar. El bosque de la parte inferior se estrecha en el centro, lo que aumenta las oportunidades para hacer piña. Entre las características del Bosque Retorcido están también los nuevos monstruos de sello, además de otro monstruo nuevo cuya mejora revela el fondo del bosque durante un breve periodo de tiempo.





para permitir la comunicación segura con el Consejo Jedi. El nivel inferior incluye una bahía de carga, una estación médica y unos pequeños cuarteles privados a los cuales el Jedi puede retirarse para meditar. A pesar de que la Orden Jedi aboga por la paz, la nave está preparada para el combate. Si las circunstancias lo requieren, el Defensor posee potentes escudos y dos baterías de turbo láser para neutralizar al enemigo.

CARGUERO CORELLIANO LIGERO SERIE XS

• **Propietario:** Contrabandista

Los clásicos cargueros han avanzado a pasos agigantados desde los cargueros de clase Dinámica de los días de la Guerra Civil Jedi. El carguero es más grande y más versátil que sus predecesores, y además, el carguero ligero XS cuenta con una serie de mejoras importantes que lo convierten en una de las naves más rápidas de la Galaxia. Además de una bodega de carga de gran tamaño, el XS cuenta con diversos compartimentos secretos por toda la nave para guardar el contrabando o todo aquello que el capitán quiera mantener oculto. Si el capitán simplemente quiere no ser abordado, el XS ha demostrado estar a la altura de evitarlo. Además de los láser y la batería de torpedos, el carguero cuenta con torretas en la parte superior e inferior del casco que pueden ser controladas manualmente o de forma remota desde la cabina. Como generalmente los capitanes de estos cargueros suelen vivir en ellos, la nave cuenta con todas las comodidades que cualquier criatura pueda precisar, desde un salón recreativo hasta amplios camarotes. No es de extrañar que sus propietarios inspiren lealtad a los suyos.

RENDILI HYPERWORKS BT-7 THUNDERCLAP

• **Propietario:** Soldado

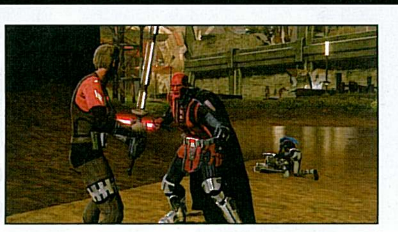
La BT-7 Thunderclap es la nave de asalto Élite más grande y más rápida de la República - diseñada para un rápido despliegue en situaciones de combate. Las mejoras requeridas por las Fuerzas Especiales de la República (RSF) garantizan un rendimiento fiable y una gran durabilidad: el recubrimiento para el casco de la armadura de última generación y los cañones láser pesados proporcionan una potencia de combate excepcional, el sistema de escudos modular protege al Thunderclap del fuego enemigo, y el diseño de la nave deflecta el fuego de los bláster lejos de cualquier componente crucial en caso de fallo en los escudos. Aparte de su eficiente diseño militar, el Thunderclap está equipado con toda clase de mejoras en el interior. La cubierta principal tiene un centro de mando de alta tecnología y una sala de reuniones, un arsenal seguro y una bahía médica completamente equipada. El espacio personal es superior a la media, y las instalaciones recreativas están disponibles para una mayor calidad de vida para el equipo durante misiones de larga duración.

INTERCEPTOR IMPERIAL CLASE FURIA

• **Propietario:** Guerrero Sith y Sith Inquisidor

Con un hipermotor avanzado y un estado artístico de la ingeniería sublumínica, Furia es la nave más versátil dentro de la flota imperial. Aunque inicialmente diseñada para misiones militares de alta prioridad, la nave se ha convertido en la favorita de los Lores Sith y los últimos modelos han sido preparados de acuerdo a tal hecho. El diseño angular combina la maniobrabilidad de los cazas imperiales de menor tamaño, como el Interceptor, con el impresionante armamento de las mejores naves de combate del Imperio. Así mismo un diseño novedoso incluye un set de "láminas de ataque" que se pueden desplegar para maximizar la agilidad y ampliar el poder de ataque de la nave a corto alcance. En el interior se han realizado algunos ajustes para satisfacer las condiciones estéticas y los lujos que requieren los Sith. No se ha reparado en gastos.





PROTOTIPO X-70B CLASE PHANTOM

• **Propietario:** Agente Imperial

Las naves de la Armada Imperial son el producto de siglos de investigación y desarrollo militar. El Imperio diseñó su flota para destruir la República lo más rápido y eficientemente posible. Durante los años de la Gran Guerra, sin embargo, el Imperio refinó sus estrategias de diseño. La inclusión de las tecnologías recién descubiertas y la revisión de planos de acuerdo a las lecciones aprendidas, los ingenieros del Imperio han construido una nueva generación de naves espaciales. El primero de ellos que se asignó a la Inteligencia Imperial fue el X70B-Phantom con el más bajo perfil, es la nave de más alta tecnología que la galaxia haya conocido jamás. Desde su elegante revestimiento exterior resistente al radar a los sistemas de navegación de última generación, el Phantom es tan adelantado a su tiempo que la producción en masa no sería posible. Lo más probable es que los prototipos experimentales construidos hasta la fecha se destinen a las misiones críticas de la Inteligencia, y sea confiado solamente a los Agentes Imperiales más profesionales y responsables.

ASTILLEROS DE PROPULSORES DE KUAT (KDY) PATRULLERA D5-MANTIS

• **Propietario:** Cazarrecompensas

Una extraña nave, la mejor en su clase. La D5-Mantis es un depredador de la más alta categoría en las frías profundidades del espacio. Diseñado para satisfacer las exigentes demandas de una nave de interdicción mucho más grande, la Mantis tiene una estructura compacta y sobre todo... está construida para pelear. Mediante el empleo de tres láminas de armas retráctiles con fuentes de alimentación independientes, la Mantis es capaz de utilizar armamento destinado a un buque de clase más grande de manera segura, así como la reducción de su perfil de forma significativa con el fin de que un sorprendente número de Mantis pueden ser transportados herméticamente en los portanaves. Para mitigar lo que sería un interior muy apretado y ajustado, los ingenieros de la D5-Mantis hacen un uso eficiente del espacio vertical y minimizan los mamparos al mínimo para proporcionar áreas más abiertas y garantizar la facilidad de acceso para las tareas de mantenimiento. Debido al costo prohibitivo de la construcción de esta nave de largo alcance y absoluta independencia, la Mantis nunca ha visto la producción a gran escala. Contemplar en uso una de estas es un espectáculo muy raro, y una señal de excepcionales medios.

HECHIZOS

¿No sabes qué hechizo de invocador usar? Te mostramos los ocultos, para que descubras nuevos desafíos y algunas curiosidades.



APLASTAR
(Nv. Invocador:1) Inflige 420 más 25 veces tu nivel en puntos de daño real al súbdito o mascota enemiga.



CURAR
(Nv. Invocador:1) Restaura 140 + 20 veces tu nivel en puntos de Vida a tu campeón, y el 50% de esta cantidad a los aliados cercanos.



EXTENUACIÓN
(Nv. Invocador:1) Extenúa al objetivo reduciendo la Velocidad de Movimiento en un 40%, su daño de ataque en un 70%, y el daño mágico y el de objetos en un 35% durante 3 segundos.



FANTASMAL
(Nv. Invocador:1) Tu campeón ignora las colisiones con unidades y se mueve un 27% más rápido durante 10 segundos.



REVIVIR
(Nv. Invocador:1) Revive instantáneamente a tu campeón. Además, consigues una bonificación a la Velocidad que va disminuyendo con el tiempo. Enfriamiento de 9 minutos.



TELEPORTAR
(Nv. Invocador:1) Tras 4 segundos, teleporta a tu campeón hasta un súbdito o una torreta aliada.



LIMPIAR
(Nv. Invocador:2) Elimina todos los aturdimientos, ralentizaciones, provocaciones, miedo, presas, sueño, silencio, ceguera e inmovilizaciones y reduce en un 65% la duración de los que se reciban durante 3 segundos.



FORTIFICACIÓN
(Nv. Invocador:4) Concede invulnerabilidad a todas las torretas aliadas y hace que ataquen un 100% más rápido. Mientras Fortificación está listo para lanzarse, infliges 9 puntos más de Daño a los súbditos.



CLARIDAD
(Nv. Invocador:6) Restaura 160 + 30 veces tu nivel en puntos de maná a tu campeón, y el 50% de esos puntos a los aliados cercanos.



PRENDER
(Nv. Invocador:7) Hace arder a una unidad enemiga, infligiéndole 50 puntos de daño más 20 puntos tu nivel durante 5 segundos, además de reducir su curación y regeneración en un 50%.



REUNIÓN
(Nv. Invocador:8) Invoca durante 15 segundos una almenara con 200 + 25 puntos de Vida por nivel, que aumentara en 10-35 el Daño de ataque de los aliados.



CLARIVIDENTE
(Nv. Invocador:10) Muestra totalmente una zona del mapa durante 6 segundos (puedes lanzarlo en cualquier parte).



DESTELLO
(Nv. Invocador:12) Teleporta a tu campeón a la posicion que marca el cursor en ese momento.

JUGADOR VS JUGADOR:

¿Queréis partiros la cara contra la facción contraria? En *SWTOR* tenéis varias opciones: desde los servidores PvP propiamente dichos hasta las llamadas Warzones.

Este es un aspecto que no puede faltar en ningún MMO que se precie en la actualidad. La posibilidad de poder demostrar a los jugadores de la facción contraria por qué debieron haber escogido mejor...

Como ya os comentamos con anterioridad, los comienzos del juego abierto son relativamente pacíficos. El PvP exterior no comienza hasta bien pasado el nivel 25. Pero ello no quiere decir que tengamos que esperar hasta dicho nivel para liarnos a sablazos con la facción contraria, ni mucho menos. Tan pronto lleguemos a nivel 10 podemos apuntarnos a unas arenas de combate que nada tienen que desmerecer a las hostilidades de campo. Vamos a explicar en qué consisten las tres arenas que hay disponibles en la actualidad:

WARZONE ALDERAAN
El escenario es el siguiente: dos grupos de 8 jugadores, cada uno a un lado del campo de batalla con su nave. En medio del campo, tres torretas de baterías turboláser. El bando que consiga controlar una torreta la apuntará hacia la nave enemiga, momento en el que comenzará a disparar y no dejará de hacerlo hasta que la nave sea destruida o el equipo contrario gane su control y le dé la vuelta para que dispare a la otra nave. Sencillo, ¿eh? Y además, endiabladamente divertido.

Cada nave tiene unos escudos en forma de puntos que van perdiendo mientras reciben los disparos de las baterías. Cuantas más baterías le disparen, más rápido perderá los escudos. La nave que antes llegue a cero escudos será destruida y su equipo perderá. Es importante saber distribuir bien las fuerzas de tu bando.

WARZONE HUTTBALL
Porque no todo tiene que ser violencia mortal, os presentamos el violento - y por qué no decirlo, mortal - ¡partido de Huttball!

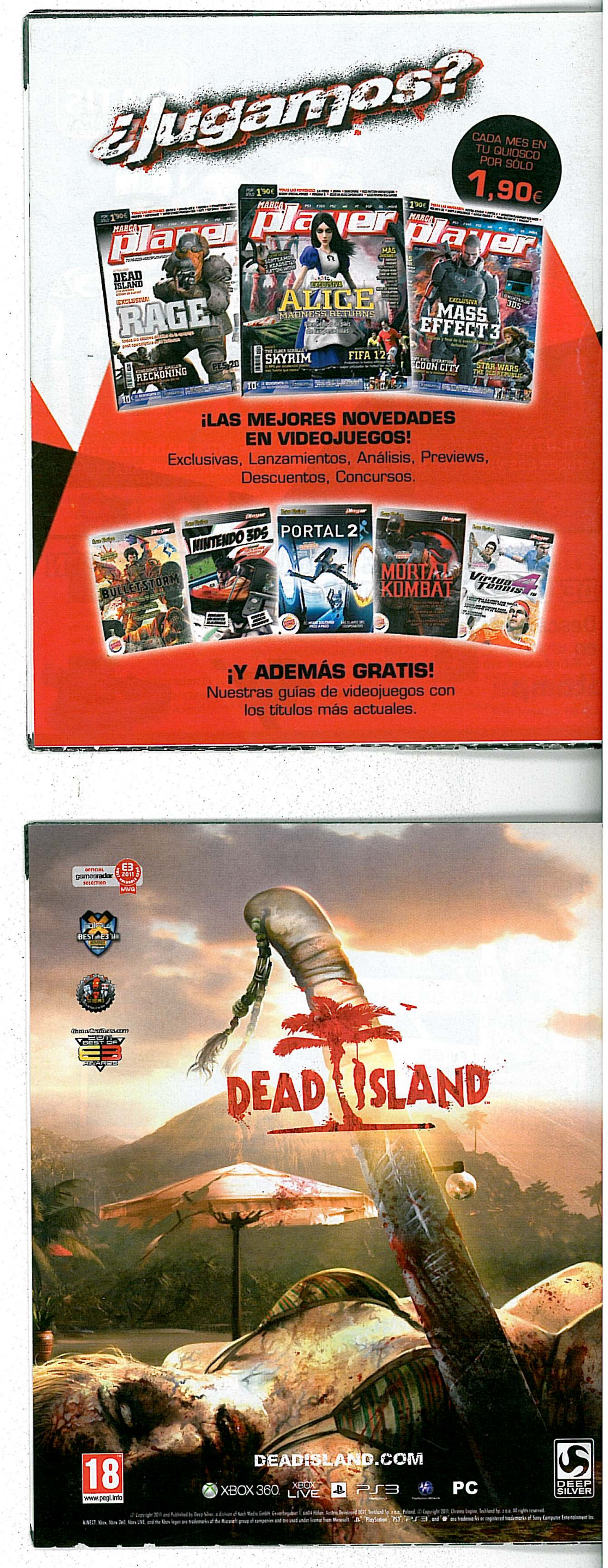
En medio del campo y rodeado de trampas como peligrosos lanzallamas o piscinas de ácido, hay una pelota. El objetivo es llevar la pelota tras la línea en el campo del bando contrario. Pero el equipo contrario no lo va a poner nada fácil. Empujones, paralizaciones, congelaciones, patadas, tirones... Todo vale con tal de marcar un punto. Al final del partido el que más puntos tenga, gana.

De nuevo se enfrentan 8 contra 8 jugadores en este trepidante, violento y mortal deporte que tiene cierto parecido con el rugby. ¡Pero recuerda! Las patadas, los insultos y las armas de fuego, no sólo están permitidas sino que son más que deseables.

WARZONE VOIDSTAR
La Voidstar, una legendaria nave que se creía destruida, ha sido localizada. Esta warzone de 8 contra 8 nos propone un reto en dos turnos. En uno, jugaremos como atacantes y en otro como defensores. El equipo que más lejos llegue como atacante ganará el juego.

Como atacante, tu objetivo consiste en volar una serie de paneles de acceso para permitir a tu equipo llegar al ordenador central, desde el que se descargarán los bancos de memoria de la Voidstar.

Como defensor, evidentemente, debes detener al bando contrario e impedir que llegue al ordenador. En nuestra opinión, es algo más complicado como atacante, así que ojo con las bombas.


¿Jugamos?
CADA MES EN TU QUIOSCO POR SÓLO
1,90€
¡LAS MEJORES NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
Exclusivas, Lanzamientos, Análisis, Previews, Descuentos, Concursos.
PORTAL 2
MORTAL KOMBAT
¡Y ADEMÁS GRATIS!
Nuestras guías de videojuegos con los títulos más actuales.
DEAD ISLAND
DEADISLAND.COM
18
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PC
DEEP SILVER